EL WENDIGO

Número 82

http://cineultramundo.blogspot.com/

XXIII SALÓN INTERNACIONAL DEL CÓMIC DEL PRINCIPADO DE ASTURIAS (GIJÓN 99)

¡ESPECIAL!

FUNDADA EN 1974
2000
INVIERNO

Dave Gibbons

ENTREVISTA

Greg

IN MEMORIAM

Neal Adams

ENTREVISTA

SUPLEMENTO
La Historieta Asturiana
(VII. Una historia de F. R. Arbesú)

300 PTS
36 PÁGINAS

CON SUPLEMENTO
450 PTS
56 PÁGINAS

¡VISITA NUESTRA WEB!

http://www.elwendigo.com

http://cineultramundo.blogspot.com/

EDITORIAL

Todo comenzó hace unos 30 años. Entonces éramos unos jóvenes, que queríamos reivindicar el justo reconocimiento de la Historieta o Cómic, como MEDIO DE COMUNICACIÓN y como ARTE. Dentro de las diferentes opciones que se nos presentaban, decidimos emprender el camino probablemente más difícil, pero también uno de los pocos que en el transcurrir del tiempo no nos produjera sonrojo: considerar este medio como un apartado CULTURAL y un ARTE, el NOVENO, exactamente igual y con las mismas posibilidades de comunicación y sublimación que los reconocidos como tales. Si lo equiparábamos, y lo íbamos a hacer constantemente, no debíamos darle ningún tipo de tratamiento ni enfoque, que otras artes no comportaran. En otras palabras: "al pan, pan y al vino, vino". A partir de ese momento, para nosotros todo lo relacionado con el medio; autores, obras, ediciones, etcétera, a través de nuestras acciones iban a recibir el mismo trato que el que reciben los integrantes de otras artes.

Entendimos y seguimos haciéndolo, que no sólo el enfoque sino también los lugares en donde trataríamos de introducirlo para situarlo al mismo nivel, deberían ser coincidentes; revistas, medios de comunicación, escuelas, universidades, teatros, foros, reuniones, cursos, convenciones, salones, etcétera. En este punto no deberíamos bajar la guardia jamás. De ello, de planteamientos y seriedad iba a depender el que algún día pudiéramos hablar de tú a tú a otros medios, a otras artes.

De los que iniciamos esta confrontación en España, pocos, muy pocos, quedamos en primera línea. La mayoría ha "echado barriga" o conseguido las metas que se proponían, que en el fondo poco tenían que ver con la reivindicación pro-cómic. Quizás por ello, aunque no es el único motivo, un análisis de los logros obtenidos sepa a poco, a los que hemos estado ahí desde los inicios. Con todo, algo se ha conseguido. Hoy al menos, con reservas, se nos respeta. Pensemos que hace apenas 30 años éramos considerados unos bichos raros y la Historieta un producto para deficientes mentales.

En los últimos años han surgido otros grupos reivindicativos, con objetivos y planteamientos muy diferentes. Parten de una ignorancia básica en relación con el medio. Ignoran y marginan prácticamente, todo aquello que sea ajeno al *comic-book*. Más que reivindicadores de la Historieta, son FANÁTICOS del *comic-book* y como tales, pretenden "a sangre y fuego", que los que tengan planteamientos universales se integren dentro de sus alienantes esquemas y en caso contrario propugnan su destrucción por los métodos que sólo los fanáticos practican.

Entendemos como legítimos sus objetivos y planteamientos que no compartimos, lo que ya no es legítimo es la virulencia y violencia exterminadora contra todo aquello que les es diferente, ajeno. Por sus acciones conocemos sus objetivos y en ellos no entran los planteamientos que se han expuesto. Su camino sólo conduce a la barbarie cultural y a un pozo mucho más profundo, culturalmente hablando y en cuanto a consideración externa, del que en 30 años tan sólo hemos logrado ver la luz en nuestra tiniebla.

Portada: Florentino Flórez y Eva Barceló. © **Ilustración:** Dave Gibbons.

Para más información: **http://www.elwendigo.com**

Con subvención del Iltre. Ayuntamiento de Gijón

SUMARIO

04 Narración y Narrativa (2)
F. Flórez

10 Una obra maestra... Pero menos
F. R. Arbesú y José Mª Flores

14 Hemos leído
Concrete, La expiación, Paracuellos 3, La Mazmorra, Por qué odio Saturno.
El Wendigo

16 Greg R.I.P.
F. Flórez

19 Contra viento y marea
XXIII Salón Internacional del Cómic del Principado de Asturias (Gijón)
El Wendigo

26 Galería Rafael Méndez

28 Sir Dave Gibbons
Entrevista

32 Neal Adams
Entrevista

35 Premios Haxtur 1999

La Historieta Asturiana
Fascículo VII
Faustino Rodríguez Arbesú (121-140)

EL WENDIGO

EL WENDIGO; G.A.I.R.N.I.

Director: Faustino Rodríguez Arbesú

Redactores: Ramón Fermín Pérez José Mª Flores y Florentino Flórez

Jefa de prensa y relaciones públicas: Sofía Carlota Rodríguez

Comunicación: Eulalia Iglesias y Carlos Sánchez Muslera

Diseño gráfico: F. Flórez y Eva Barceló

Imprime: Asturgraf

Depósito Legal: M 3362-1977

http://cineultramundo.blogspot.com/

Narración y Narrativa

(2) En el número anterior comentábamos algunos aspectos relativos a la narrativa visual, que condicionábamos a la participación del lector. En esta segunda parte continuaremos con ello y avanzaremos otros conceptos, también relativos al carácter elíptico del medio, pero aplicados al plano de la narración. Estábamos hablando de continuidad visual. Los primeros ejemplos insisten en este asunto.

Podemos ahora recordar las deficiencias más habituales, que impiden una posible participación del lector, tal como las enumeraba **Faustino R. Arbesú** en el artículo anteriormente citado (1):

-Falta de matización visual de los personajes (cuando somos incapaces de identificar a los personajes)

-Carencia de interrelación personajes-medio que les rodea

-Ausencia en la composición de elementos que deberían integrarla

-Exceso de barroquismo en los fondos

-Meticulosidad errónea de los fondos

-Inadecuada planificación

-Deficiencias narrativas

Aconsejo que se repasen el artículo porque no tiene desperdicio. Sigamos.

Complicidad

En las páginas siguientes he situado varios ejemplos que ilustran algunos de los problemas de continuidad señalados en el número anterior. En todos los casos de olvido de las normas básicas el resultado es el mismo: confusión. El lector se queda mirando la página y pensando: ¿qué pasa aquí? Hay un caso de relación visual entre viñetas que no se menciona. Me refiero a las viñetas de fondo continuo (VFC) y a las viñetas de fondo repetido (VFR). He preferido obviarlo, dado que ya se trató en profundidad hace poco (2). Propongo un reciente ejemplo de **Talbot**, a la izquierda.

*Ejemplo de Heart of Empire, de **B. Talbot**. La sensación de la página, con ese plano que se va cerrando tras el camarero, es casi de travelling*

Arriba, entiendo que en este caso la ruptura del eje visual podría tener una función expresiva. Además de estar mitigada por el salto de línea, es aprovechada para exagerar la fuerza del impacto del hombre a través de los cristales

Si se compara con las viñetas inferiores, que hemos manipulado para mantener la dirección de lectura, vemos que pierden impacto visual.
*Ejemplo tomado de Heart of Empire, de **Bryan Talbot***

Narración y narrativa

He mencionado una serie de estructuras narrativas que son específicas del cómic. Distinguimos entre

narrativa, como los medios utilizados para contar unos hechos

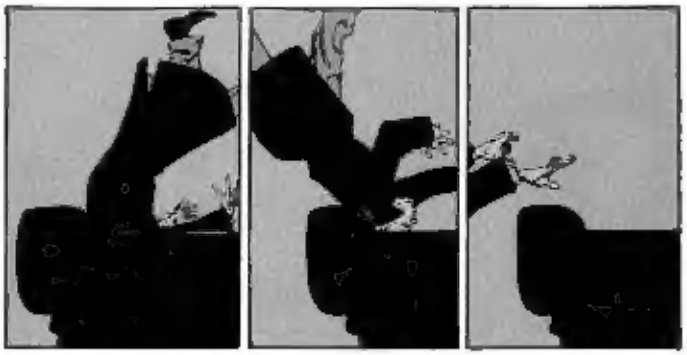
y ***narración***, como conjunto de sucesos, como "lo que pasa"

En ese sentido, al hablar de

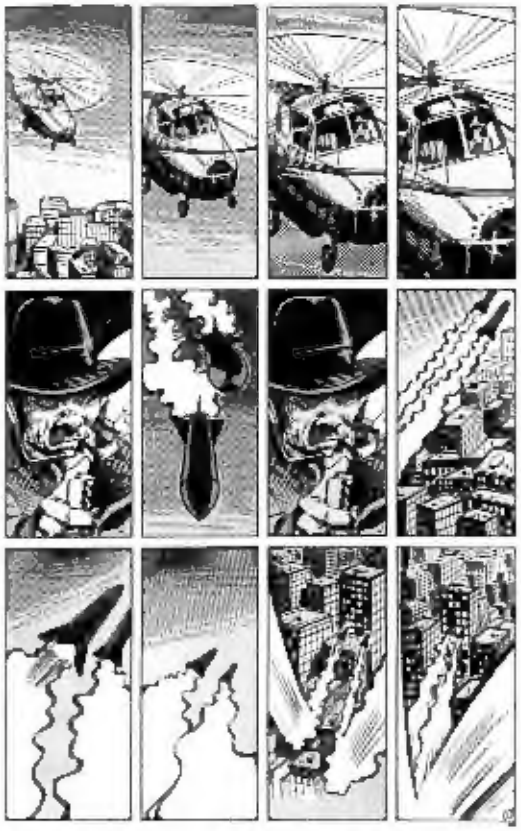
(2) Continuamos aquí el artículo iniciado en el número anterior. Concluirá en el próximo Wendigo (nº 83)

(1) *El Wendigo Nº 22*
"Cómic arte-nuevo cómic": ¿Un cómic de vanguardia?
Faustino R. Arbesú (1982)

(2) *El Wendigo Nº 77*
¿Planos secuencia?
F. Flórez (1998)



¡ESCAPÓ TRAS LAS PISTAS DE UNA NINJA!
¡DEJÉ A MIRAI EN MANOS DE LA POLICÍA... LUEGO SALÍ DISPARADA A LOS LIBROS DE LOS DOS MAYORES GRUPOS CRIMINALES DE LA CIUDAD. LOS DEFENSORES ESTÁN UNIDOS
EL OTRO DÍA LA MADRE MENOS PENSÉ SU CLUB TE CONTESTÓ EN LA CALLE CLANCY
MALDICIÓN...
¡EL BRAZO HERIDO!
¿TRAMPA, DIJISTE?
¿QUÉ HAS HECHO?
PARA HACER ESO HAY QUE SABER MUCHO AYUDAR... SI ALGO NOS PROTEGE ESE VULCANO
RELÁJATE EN MI MOVIMIENTO.
NO SERÁ FÁCIL SI AUN QUEDAS CON VALOR.
SÍ. NO. EN ABRIGO.



Alrededor, algunas cosas raras en Question, serie de ***O'Neil*** *y* ***Cowan****. En las tiras superiores, el héroe golpea al malo arrojándolo por un tejado (hacia la derecha). Al cambiar de página, cae hacia la izquierda, produciendo una bizarra sensación de cámara lenta.*
En el fragmento de la izquierda, el héroe se lleva la mano a su brazo izquierdo en las dos primeras viñetas. Pero luego resulta que el que le duele es el derecho (?)
Finalmente, la página de la derecha, un ejemplo realmente estirado de fragmentación de la acción. Los misiles bajan, suben, vuelven a bajar, se acercan, se alejan...

Debajo, fragmento de la historieta de ***Jack Davis*** *This Little Piggy, aparecida en* THE HAUNT OF FEAR *# 14 (E.C., 1952)*

Debajo se muestra la versión original, con el lanzero ensartando al personaje que corre hacia la izquierda.
A la derecha, nuestra versión.

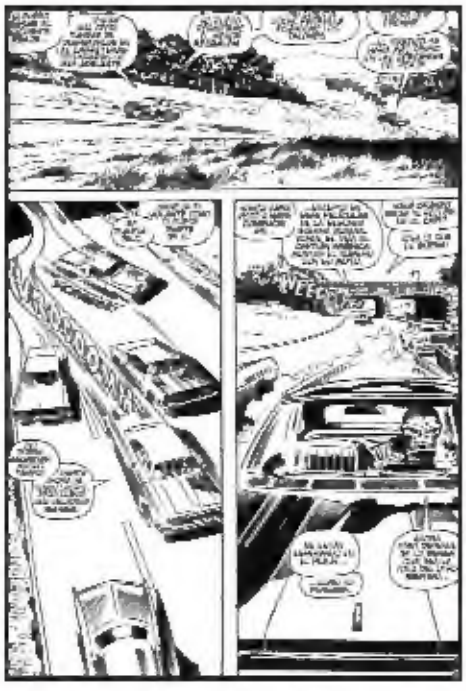
Aquí usamos la dirección de lectura. Podría argumentarse que ***Davis*** *busca una cierta sensación de cámara lenta y por eso trabaja en la dirección opuesta a lo habitual. Pero la verdad es que al invertir las viñetas ese efecto de ralentización se mantiene y el deslizamiento entre ellas es mucho más natural.*

THE WHINNY OF HIS HORSE MADE HORACE LOOK UP! A RECRUIT TRIBESMAN SAT ASTRIDE THE STEED! A BRAWNY NEGRO LANCE HUNG IN THE NATIVE'S HAND...
WHAT THE...? I SAY! GET OFF MY...
RUN... INFIDEL!
THE RECRUIT POINTED OFF TOWARD THE EDGE OF THE CLEARING...
RUN! RUN OR I SPEAR YOU WHERE YOU STAND!
H-H-WAIT! T..T
THE LANCE WAS RAISED! LIEUTENANT STURDY BACKED AWAY FROM ITS HACKA-SHARP POINT! THEN HE TURNED... AND RAN...
HELP! HELP!
HE HAD ALMOST REACHED THE EDGE OF THE CLEARING WHEN HE HEARD THE HORSE'S HOOVES BEHIND HIM...
NO! NO!
HORACE TURNED TO SEE THE RECRUIT CHARGING DOWN UPON HIM. THE LANCE POISED...
YAAAAAAAAAAAA...OOH!
HIS SCREAM WAS CUT SHORT AS THE SPEAR WAS RAMMED HOME...

THE WHINNY OF HIS HORSE MADE HORACE LOOK UP! A RECRUIT TRIBESMAN SAT ASTRIDE THE STEED! A BRAWNY NEGRO LANCE HUNG IN THE NATIVE'S HAND...
WHAT THE...? I SAY! GET OFF MY...
RUN... INFIDEL!
THE RECRUIT POINTED OFF TOWARD THE EDGE OF THE CLEARING...
RUN! RUN OR I SPEAR YOU WHERE YOU STAND!
H-H-WAIT! T..T
THE LANCE WAS RAISED! LIEUTENANT STURDY BACKED AWAY FROM ITS HACKA-SHARP POINT! THEN HE TURNED... AND RAN...
HELP! HELP!
HE HAD ALMOST REACHED THE EDGE OF THE CLEARING WHEN HE HEARD THE HORSE'S HOOVES BEHIND HIM...
NO! NO!
HORACE TURNED TO SEE THE RECRUIT CHARGING DOWN UPON HIM. THE LANCE POISED...
AAAAAAAAAA!
HIS SCREAM WAS CUT SHORT AS THE SPEAR WAS RAMMED HOME...
...AAA

El Caso Bone: *aquí nos encontramos con un curioso producto donde la ausencia de elipsis en el plano de la narración (ya comentada en el número anterior) se corresponde con una inadecuada narrativa.*

*Al repasarlo resulta sorprendente la enorme cantidad de páginas resueltas con VFR (viñetas de fondo repetido, planos secuencia): la mayoría de los diálogos e incluso muchas páginas de acción están cargadas de ellos. Esta planificación, que seguramente encajaría bien en unos dibujos animados (desde el momento en que ahorra pintar fondos diferentes) o en el cine, acaba resultando ineficaz, ralentiza enormemente la acción. Deben entenderse las diferencias que separan ambos medios (cómic y cine) y aplicar la narrativa correspondiente, mucho más elíptica y, sobre todo, VARIADA. Una conversación que no nos cargo en cine puede aburrir en un tebeo, si se resuelve **siempre** de esta manera. Si creen que exagero, intenten contar todas las veces que aparecen los VFR en Bone. Yo lo he dejado por agotamiento. Un buen ejemplo de la disparidad entre medios: lo que en ocasiones funciona en uno, es inadecuado en el otro. Antes de calificar a Smith de gran narrador, habría que analizar los recursos que utiliza. Y la verdad es que son escasos y repetitivos.*



Dos planchas del Capitán América,
de Lee y Colan

En la persecución de la derecha tenemos al Capitán América (travestido de Cráneo Rojo), huyendo de la policía.

*La primera plancha acaba con el héroe dirigiéndose hacia un escenario que no vemos. En la segunda **Colan** usa uno de esos contrapicados que tanto le gustan. A duras penas entendemos que la policía ha levantado una barricada en un peaje. En la segunda viñeta gira el volante y se estrella en la tercera. La cuarta sí nos ayuda a situarnos pero ¿qué ha pasado? El coche cruza de una calle a la otra. Luego rompe otra valla y vuelve a su lado de la carretera. Pero mirando las líneas cinéticas de la cuarta viñeta, no parece que venga del fondo y avance, sino que la sensación es que se da la vuelta.*

Colan *en general tiende a ser laxo con los fondos y no ayuda mucho al lector a situarse. Esto provoca confusión y la velocidad que deberían tener escenas como ésta desaparece. Queda la confusión.*

En la autobiografía de Hergé escrita por Pierre Assoulines (3), el dibujante habla de sus dos viñetas favoritas, seleccionadas por él entre toda su producción. Una muestra el desembarco de Haddock, Tintín y compañía en la isla de El Tesoro de Rackham el rojo. La segunda es del álbum El cangrejo de las pinzas de oro. En las primeras, Hergé nos ofrece una bonita elipsis entre viñetas y la composición cuenta con ese equilibrio y perfección que tanto parecen agradar al autor. Pero la segunda es más interesante: condensa diferentes tiempos en una imagen diáfana. Sus elipsis ya no se dan sólo entre viñeta y viñeta, sino dentro de la misma viñeta. "En un solo dibujo, una sucesión de movimientos, descompuestos y repartidos entre varios personajes. Podría ser el mismo hombre en momentos sucesivos, que está tumbado, que se levanta despacio, que vacila y huye. Es en resumen, si usted quiere, un atajo de espacio y tiempo", según sus propias palabras. Esa condensación, ese "atajo", no obedece a un capricho formal, decorativo, sino a una voluntad narrativa. ¿Cómo contarlo de forma más clara, más rápida, más eficaz? Ese ha sido siempre el problema de **Hergé**. *Esa su enseñanza.*

(3) Comentado en El Wendigo Nº 79 Hergé, ese hombre J. Mª. Flórez (1998-9)

ritmo me he referido al generado por la narrativa. Utilizando los adecuados recursos gráficos, el lector reconstruye una cadencia temporal, de lectura, sugerida por el autor. Hablar de elipsis es hablar del corte entre viñetas, de ese salto entre acciones específico del medio y que no encontramos en el cine o la literartura.

Pero, dando por supuesta una correcta narrativa, también podríamos mencionar el ritmo y la elipsis en el plano de la narración. Y aquí nos acercaríamos al territorio común a todo relato. En la misma medida en que reclamamos una cierta capacidad de sugestión a las imágenes, unos huecos que nos invitan a crear y reconstruir lo que ellas no nos cuentan, ocurre lo mismo con la exposición de los hechos. También en los conjuntos de acciones son necesarias las elipsis y un cierto dominio del ritmo.

Aquí la cantidad cuenta. Al igual que el aumento del tamaño de las viñetas es directamente proporcional a su importancia en la acción (o que una tipografía más grande en un bocadillo puede indicar un mayor volumen sonoro), elevar la cantidad de viñetas dedicadas a una secuencia (el tiempo) acrecienta su importancia en el relato. El problema es que casi, casi, funciona también al revés. En *Historia de una rata mala*, de **Talbot**, nunca vemos las agresiones que el padre infringe a la protagonista. Pero no por ello dejan de ser importantes. En más de un caso, la referencia velada, la alusión, es más efectiva que la presentación directa de los hechos.

Por otro lado, algunos autores parecen dotar de interés a sus obras fijando su atención (dedicando tiempo) a aspectos aparentemente sin importancia respecto al relato central. El ejemplo más claro en este sentido son los secundarios, personajes cuya existencia no es determinante en una historia. En el caso extremo de *Tintín*, casi todas sus aventuras podrían explicarse sin la intervención de *Serafín Latón*, *Haddock* o los *Hernández y Fernández*. Pero, evidentemente, sin su presencia perderíamos gran parte de la verosimilitud de la narración. Lo mismo podría decirse de muchas descripciones de **Thomas** o algunas reflexiones de **Gaiman**.

Cuando, en el plano de la narración hablamos de ritmo adecuado, no debería asociarse con una idea de velocidad. Al igual que en el *Akira* de **Otomo** pasaban muchas cosas sin pasar nada, la aceleración de lo narrado porque sí no sirve de nada. En muchos casos, una cierta parsimonia no es sólo deseable, sino necesaria.

Otro error es confundir un ritmo excesivamente lento o una exposición confusa de los sucesos con mayor complejidad. Las dificultades con una lectura no implican un tratamiento más adulto sino sencillamente más complicado. Aquí podemos recordar el plúmbeo *Cages* de **McKean**. O algunos trabajos de **Clowes**. Al arte por el aburrimiento. "El lector debe hacer un esfuerzo", nos dicen. ¿Y el autor no?

De la estructura a la secuencia

Se asocia el ritmo a la estructura del relato, citando la división tradicional: introducción, nudo y desenlace. Cuando el ritmo flaquea, lo achacamos a una falta de visión de conjunto, el relato defrauda las espectativas del lector o se desvía a zonas que no interesan en función de lo ya leído. La acción se estanca y perdemos esa sensación de encadenado de sucesos que nos hace continuar atendiendo a la historia ¿El ritmo reside en la totalidad o es más bien fruto de las secuencias aisladas?

En todo arte, el detalle es importante. Casi tanto como la sensación global. Y ahí radica el problema. No hay un primero decido esto y luego lo otro. La obra surge más bien como fruto de una tensión, entre lo particular y lo general. Casi siempre nos encontramos con varias soluciones posibles. La elección debería de venir dada, creo yo, por dos principios: el de variedad y el de economía narrativa.

1- Alrededor, la impresionante secuencia de la isla en Hawkworld de ***Timothy Truman****, toda una lección de dominio del tempo narrativo. En la primera plancha vemos cómo el héroe es detenido y conducido hasta el juez. Contemplamos sus cadenas y la sonrisa cínica de su enemigo. Todo es visual, sin textos de apoyo y con fuertes elipsis entre viñetas.*

2- Continua en esa línea en la segunda plancha. Mientras el malo es ascendido, Hawkman sufre la pena de destierro. Siguen las elipsis fuertes y la ausencia de texto. El rotundo primer plano del protagonista (en la quinta viñeta) nos dice todo lo que necesitamos saber sobre sus sentimientos.

3- Llegamos a la isla y comienza la voz en off. El diario del héroe nos informa de las duras condiciones de su exilio. Contemplamos a sus compañeros de prisión, enfatizados con un zoom.
(Sigue debajo)

4- En la cuarta plancha las elipsis fuertes entre viñetas se cortan para dar paso a la contemplación de una escena muy concreta. Uno de los reclusos deja caer una pluma al viento mientras el protagonista lo observa. Uno de los textos del diario incluye un negro presagio: "Costaría otra muerte que yo aceptara haber matado a mi padre".

5- Los textos de apoyo desaparecen. El héroe observa la labor de su recluso. Sobre un arnés va colocando una pluma y otra y otra... Su atención es de nuevo enfatizada con un zoom a la mirada.

6- Nuevo salto en el tiempo. El héroe se aleja para imitar el gesto con la pluma. Ve que el viento la lleva hasta la ciudad que se adivina en el horizonte. Sin palabras, el primer plano de su sonrisa nos indica que ya sabe como huir de su cárcel.
(Continua en la página siguiente)

Si pensamos en la famosa secuencia del destierro en la isla en el *Hawkworld* de **Truman**, vemos cómo el autor va cambiando el ritmo de lo narrado, saltando de zonas muy detalladas a pasajes llenos de elipsis fuertes. Vamos de enfáticos "¡mirad esto!" a fugaces "os podéis imaginar esto otro" Quisiera ir un poco más allá de esos argumentos que a veces encontramos en algunas guías para guionistas: después de un diálogo, necesitamos una secuencia de acción. Sin caer en esos automatismos, sí considero necesarias ciertas fluctuaciones en el desarrollo de los hechos, sean estos conversaciones o peleas. Cambios de intensidad que no

7- La plancha se abre con un plano general que marca el paso de los días. Volvemos al recinto ocupado en su arnés de plumas. Está casi acabado. El tamaño de la última viñeta, con Hawkman entrando sigilosamente en cuadro, nos indica que algo importante va a suceder. Seguimos en silencio.

8- Efectivamente, las alas están ya listas. El "héroe" coge una piedra y la levanta sobre la cabeza del artesano. Recordamos el presagio de muerte contenido en los últimos textos de apoyo. Es el momento de pasar página.

9- La violencia de la acción era enfatizada en el original por el uso de tonos rojizos. La última viñeta marca un momento de triunfo brutal, con el protagonista levantando las alas sobre su cabeza.

10- Vuelve la palabra. El asesino se encara con el hermano de la víctima. Defiende su derecho a la posesión de las alas. "¡Ahora son mías! ¡Katar-Hol tiene alas de nuevo". El silencio es su respuesta en la última viñeta.

*11- Con gran pesar, Hawkman descubre que el arnés ya era suyo. El hombre al que acaba de matar tenía alas. Las que le han costado la vida eran un regalo para su asesino. **Truman** deja pasar una viñeta en silencio, antes de que comiencen las lamentaciones, en el primer plano de la última viñeta.*

***Y 12- Truman** comentaba que deseaba hundir a su héroe en lo más hondo, para que luego su recuperación tuviera más valor. En esta última plancha comienza ese proceso de renovación. Antes ha convertido al personaje en drogadicto, corrupto y, a través de esta espléndida secuencia, asesino.*

deberían responder sólo al principio de variedad, sino también al de economía. Si algo puede ser supuesto por el lector, es mejor suprimirlo.

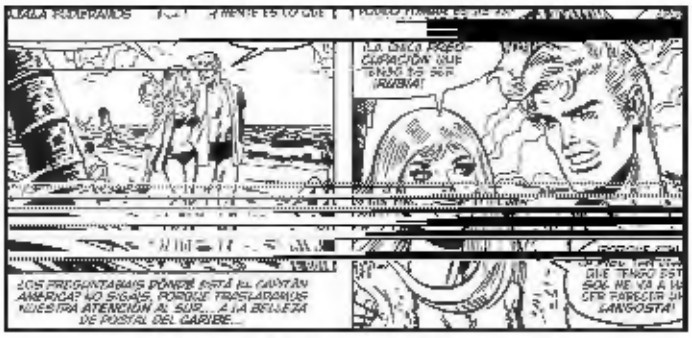
No está de más recordar el carácter visual del relato. Los mejores guiones que recordamos no nos muestran cómo son los personajes por lo que dicen, sino más bien por lo que hacen. En las acciones están los significados.

O deberían estar.

FLORENTINO FLORES

(Concluirá en el próximo número)

UNA OBRA MAESTRA ...PERO MENOS



Viñetas de la página 110 (Volumen 10)

Hemos vuelto a leer la recopilación que Forum ha editado del Capitán América, (Biblioteca Marvel vols. 10 y 11). Nos ha inducido a ello el desproporcionado artículo introductorio aparecido en el número 10 de la misma colección, especialmente el párrafo siguiente: "[...] me refiero, por supuesto, al Capitán América, ese pedazo de obra maestra del cómic que [Steve Englehart] realizó junto a Sal Buscema, de quien ya os hablé el mes pasado" firmado por Eduardo López Lafuente. Afirmaciones de este tipo en productos como el reseñado nos llevan a plantearnos y tratar de dar una respuesta deductiva y coherente a la pregunta ¿qué es una Obra Maestra? De la lectura y posterior análisis de la obra en cuestión, en función de los parámetros que a continuación se exponen, la conclusión es que no, no es una obra maestra. Sí es posible que se trate de una obra a la que el tiempo va a hacer poca mella, por la simple razón de que se sustenta sobre una historia y un guión de calidad y con vertientes político-sociales. En el fondo se trata de una narración contra la intolerancia escrita al inicio de los años setenta y ,todo hay que decirlo, fundamentada en el trabajo de Dennis O´Neil para la D.C.

PE-PERO... ¡EL EXPERIMENTO DEL SUPER-SOLDADO FUE LO QUE CREÓ AL CAP!
¡ENTONCES, CON ESTA FÓRMULA, PUEDO CONVERTIRME EN UN NUEVO CAPITÁN AMÉRICA!

Viñetas de las páginas 133 y 127 (Volumen 10)

¿Qué es una obra maestra?

El término OBRA MAESTRA aplicado a un cómic ha de reunir, como mínimo, los requisitos siguientes:

- Una buena historia
- Un buen guión
- Unos diálogos de calidad
- Una buena realización gráfica en sus dos vertientes:
  - Narrativa
  - Estilística
- Perfecta conjunción entre texto y dibujo
- Que sus imperfecciones sean tan evidentes y/o geniales que rompan moldes y marquen pautas a otras obras posteriores.

Por último no se puede olvidar lo que verdaderamente representa la palabra MAESTRO/A. Significa, entre otras acepciones la de educador, instructor, orientador, profesor, guía, ejemplo, etcétera. Y en el caso del cómic, que es un lenguaje verbo-icónico, debe conseguirlo en sus dos apartados: texto y dibujo.

El análisis

Si analizamos cada uno de los apartados en que hemos dividido el término, resulta evidente que no nos encontramos ante una obra maestra. A lo sumo podríamos admitir la acepción para los apartados *Historia* y *Guión*, y con reservas, dada la característica de continuidad por la senda marcada por **O´Neil**; pero muy difícilmente lo admitiríamos en los apartados de *Diálogos* y *Textos de apoyo*, por la sencilla razón de que ni son excesivamente buenos ni mucho menos sublimes, y, desde luego, no sirven como espejo donde otros autores puedan inspirarse. Además, algunos, a todas luces, sobran.

El dibujo

Algo que haya dibujado **Sal Buscema** es muy difícil, por no decir imposible, que en las dos vertientes de narración y estilo se le pueda aplicar término tan desproporcionado. No conocemos toda la obra de este dibujante, al que consideramos un autor con mucho oficio, capaz de llevar a buen puerto, sin grandes exigencias ni pretensiones, cualquier trabajo que se le encargue. Quizás lo mejor de él que hayamos visto sea el trabajo que estamos comentando y sin embargo sólo podemos calificarlo de artesanal.

Maticemos

A poco que se quiera entrar en análisis nos encontraremos, en sus mejores viñetas, las que describen enfrentamientos físicos, carreras, en una palabra acción, con una imitación clarísima de **John Buscema**. Hay viñetas que firmaría *Big* Buscema pero sólo eso. No es un trabajo con personalidad, no es un producto notable, mucho menos destacable y menos aún capaz de crear escuela ni secuelas. Nada digamos de aquellas otras en las que no existe acción -ésta, insistimos, siempre inspirada en el modo de hacer de John Buscema- en su mayoría

La "inolvidable" viñeta de la página 125 (volumen 10) con su continuación en la página siguiente

hacen agua por todas las esquinas, son productos chapuceados, deshumanizados, dibujos que parecen "manquitas" recortables que son pegadas dentro de los límites de la viñeta, cuerpos sin dimensiones, o mejor dicho con solo dos dimensiones. Esta afirmación es plenamente contrastable en la mayor parte de los dibujos en que los protagonistas no van en skyjama, cuando visten ropa de calle o traje de baño, en este sentido, las escenas en la playa (pags. 120, 121, 125, 126, 127 del volumen nº 10) son escandalosamente malas, en algún momento la perdida es tan acusada que parece que hay otro dibujante ¿Que ocurre aquí? La respuesta es evidente, el bueno de Sal, sin modelos de referencia, es decir, sin las viñetas de acción planificadas por su hermano como fuente de inspiración, naufraga en mar abierto. Idéntica situación se repite en las escenas domésticas del sargento Muldoon (pag. 122) o cuando se narra la vida civil del "otro" Capitán América (pags. 132 y 133). En estas últimas, los defectos quedan acentuados por el contraste producido cuando se contrapone el dibujo de **Sal Buscema** con las viñetas de **John Romita Sr.**, viñetas que tienen vida, pobladas por personajes con entidad no solo perfiles prácticamente planos. Ampliando el zoom a los rostros femeninos, nos helamos ante una sucesión de *Barbies* mal dibujadas, casi sin rasgos, incapaces de reflejar una personalidad y mucho menos de transmitir emociones o sensualidad, nada. Ante tanta supuesta y pretenciosa impresa baldía y manipuladora, hasta los personajes adquieren una actitud de "pasmaos" ¡Están pasmaos! Revísense los dibujos. Podrán observar como a la práctica totalidad están dibujados con la "boca abierta", en expresión completamente inducida por lo reiterativo y bobalicona. Tal parece que este autor padece un síndrome de fijación con este rictus. De otra forma no se comprende como se puede dotar a tantos personajes de tal grado de inexpresividad diciendo.

En algún lugar del mismo tebeo **Raimon Fonseca** escribe "siempre tendré grabada en mi retina la página 1 del nº 133". Por supuesto que cada uno retendrá en su memoria los recuerdos que quiera o pueda, pero esa página, la 125 del volumen que nos ocupa, resulta especialmente significativa de cuanto veníamos diciendo. Veamos. El punto de vista del lector se sitúa en el interior de una habitación, una silla con el traje del *Capitán América* doblado sobre el respaldo y una persiana enrollada así lo indican. Desde ese interior contemplamos a un hombre joven realizando una proeza gimnástica que consiste en sostener en alto, sobre la palma de una mano, a una chica. Las líneas cinéticas indican dos movimientos contradictorios: la chica viene ¿volando?) de la derecha de la imagen mientras que el brazo del hombre parece venir del fondo. Pero hay algo más extraño todavía. ¿Dónde está apoyado el personaje masculino? Es una superficie horizontal diferente a la arena que se intuye al fondo. ¿Es el marco de la ventana? Eso parece indicar una especie de escala de cuerda que desde esa superficie se dirige diagonalmente hacia el interior del apartamento, bungalow o lo que sea. ¿De que tamaño es la ventana? O bien ¿Cuál es el tamaño de los acróbatas? Desde luego, si las líneas cinéticas pretenden sugerir que la chica va a continuar el vuelo le espera un batacazo contra la pared. Pero no porque, milagrosamente, al pasar página la ventana, la escalera de cuerda y todo el posible edificio desaparecen y la chica aterriza sana y salva en la arena. ¿Es esto un ejemplo de maestría? Permítannos ponerlo en duda.

Viñetas de la página 132 (volumen 10)

Páginas 44 y 45 del Tomo 11 "Antídotos viajeros" y "Fondos mutantes"

Que decir de las páginas 44, 45, 46 y 47 tomo 11 dedicadas a contar una historia paralela a la que Englehart y Sal Buscema tratan de narrarnos las aventuras y desventuras de *El Capitán America* en relación con el "antídoto viajero" y los "fondos mutantes"

Historia que en su primera viñeta nos cuenta como *El Víbora*, apoyado en una chimenea y un muerte, arroja el frasco del antídoto lejos de sí, de la chimenea y el muerte y cerca del *Capitán America* y *el Halcón*, como se matiza en la viñeta nº 2. A partir de aquí, el antídoto viaja "por su cuenta" hasta situarse cerca del muerte y lejos del rapaz y el Halcón. Que decir del fondo de la chimenea y el muerte. Se "mutan" en otra cosa. Sino lo creen, comparen la última viñeta de la página 44 y la única de la 45. De traca!

Últimamente, en determinados foros y Forums se insiste en la necesidad de situar a **Sal Buscema** donde se merece. Muy bien, situemosle en el lugar que le corresponde, en el de los artesanos del dibujo de los cuales hay legión, en el de los profesionales del lapiz que sin estar especialmente dotados cumplieron encargos con mejor o peor fortuna durante una cerrada de años. O sea, reconozcamosle una gran capacidad para realizar un trabajo que, hecho sin talento, resulta poco gratificante y poco mas. Se dice que **Vince Colletta** permanecio como entintador en plena decadencia por ser amigo personal de **Stan Lee**. Habra ensalado Sal Buscema tantos años en la profesion de no ser hermano de quien es?

Lo narrativo

En el aspecto narrativo tropezamos con todo tipo de confrontaciones. Existen momentos en los que imagen y palabras no se complementan, lo que significa que una de las dos formas expresivas esta de mas (pag. 87, viñeta 4). En este caso resulta evidente que sobra el dibujo de Buscema. Si quitamos el texto de apoyo la imagen es inexpresiva en si misma. En otros momentos se repiten (pag. 43, viñetas 2-3-4). En este caso apostaríamos por suprimir los textos de apoyo dado que la imagen y los textos de los bocadillos son suficientemente expresivos. Por último tenemos aquellas viñetas en las que las palabras escritas dicen una cosa y las imágenes otra. No sabemos a quien achacar este defecto, bajo nuestra perspectiva, es el dibujante el culpable, en algunos casos esto es evidente, pero en otros podría ser culpa del sistema de producción americano. De todas formas, sea de quien sea la culpa, lo cierto es que el defecto esta ahí y desmerece notablemente el resultado final, especialmente si esto se produce ya en la primera página de la historia. Así sucede en la presentación del episodio número 153 (página 85, volumen 10), que contiene la primera metedura de pata narrativa, tan grave que incita a abandonar la lectura de lo que venga a continuación. Los textos van por un lado y las imágenes por otro (pag. 91, viñeta nº 3)

PERO LA LÓGICA... LOS ARGUMENTOS MUEREN EN SU LENGUA CUANDO MIRA A LA CARA DE NICK FURIA
Y VE LO QUE HA VISTO EN LOS OJOS DEL HALCÓN CUANDO EL ESCORPIÓN LE EMPUJÓ DEMASIADO... EN LOS DE SI MISMO CUANDO FURIA SE METIÓ CON EL...*
*Cap. Furia 3

Viñeta 4 de la página 87

EL CAPITÁN AMÉRICA... ¿HÉROE O MONTAJE?

Página 85 y viñeta de la siguiente (volumen 70)

Para poder entender algo hemos de suponer que ni el autor de los textos tuvo relación con que dibujo ni el que hizo el dibujo la tuvo con los textos. De otra manera resulta inexplicable error tan grande.

Los hechos (página 85):

Texto de apoyo: "Cerca de Grammarcy Park, tres personas pensadas se dicen adios antes de dejar al legendario Capitan America en su soñada habitacion de hotel para que duerma un sueño largamente retrasado."

La imagen: Tres personajes entran, sin mas, en una habitacion. El dibujo no muestra que esten pensados ni mucho menos que se digan adios. No existe ninguna referencia ironica ni verbal que haga imaginar al lector que se esten despidiendo. Simplemente tres personajes pintorescos estan entrando en una habitacion. Esta afirmacion queda apoyada en la imagen siguiente, en la que los tres estan mas metidos en el interior de la habitacion. Hubiera sido tan facil apoyar en la imagen lo que el texto expresa simplemente con que dos de los personajes estuvieran de perfil con intencion de irse. Nada digamos si ademas existiera un bocadillo con un Adios. Conclusion ni el que hizo los textos vio el dibujo ni el que hizo el dibujo vio los textos.

El guión

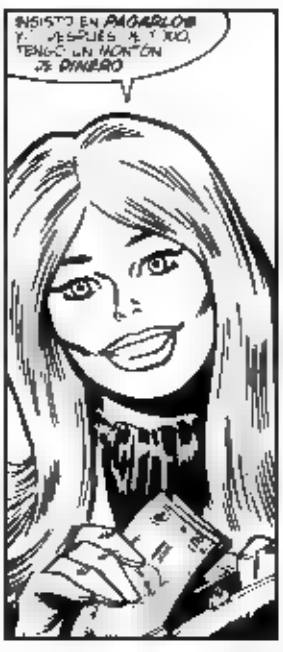
La gran baza de estos numeros es el guion. No porque sea una cosa del otro mundo pero al menos contiene una serie de elementos que consiguen mantener el interes del lector a pesar de los defectos arriba señalados. Fundamentalmente, el mayor acierto de **Englehart** es conseguir que una historia muy marcada por las circunstancias politicas de la epoca en que fue escrita haya superado los veintisiete años que nos separan desde su creacion, y sobre todo que los cambios habidos en los ultimos tiempos no le hayan afectado. Tambien es un acierto la autocritica de la propia MARVEL, reconociendo el caracter maniqueo de una de sus creaciones, el Capitan America, cuando la editorial aun se llamaba TIMELY, y que esta autocritica se utilice para dar coherencia al Universo Marvel, eliminando los flecos sueltos del personaje y enlazando con la etapa en que este, sobre todo, era un luchador antifascista.

Viñeta 3 de la página 97 (volumen 70)

DEBO SALTAR POR ENCIMA DE ESE LANZALLAMAS
DESPUÉS DE TODO ESTE TIEMPO, VAS Y ME DICES QUE NO ME NECESITAS NI A MÍ NI A MI GRUPO

No estamos de acuerdo con el protagonismo del personaje secundario, aunque, entre cosas y otras, "reemplaza" mas que "reparte" y esta bien el intento de introducir nuevos escenarios, aunque, como dijimos, el resultado grafico deja mucho que desear.

Por otro lado, abundan los textos de apoyo reiterativos sobre la imagen, los dialogos sobrecargados y en muchas ocasiones intranscendentes. Como en muchos otros productos Marvel de segunda generacion se observa que la pomposa retorica "stanleeniesca" pesaba todavia sobre los guionistas recien incorporados.



Conclusión

¿Es una Obra Maestra el *Capitán America* de **Steve Englehart** y **Sal Buscema**? NO, rotundamente NO. Quien afirme lo contrario, o lo hace por nostalgia de una niñez perdida, o bien porque hay que escribir al dictado. ¿Es una buena obra? SI, con los matices reseñados y especialmente por la aportacion del guionista.

FAUSTINO RODRIGUEZ ARDID
JOSE Mª FLORES

Hemos leído

Paracuellos 3
Carlos Giménez
Ediciones Glénat
Barcelona, 1999

Carlos Giménez vuelve a sus recuerdos y nos los proporciona en un nuevo álbum.

Sus historias nos permiten el reencuentro con un autor completo. Para nosotros tanto son Autores los creadores del dibujo, como del guión y si nos apuran un poco también los de la rotulación. Carlos es a la vez las tres cosas: guionista, dibujante y rotulista.

Tras muchos años de ausencia del mercado español, el reencuentro con una obra suya no puede producirnos más que regocijo. **Este autor es el mejor que ha dado nuestro país desde que la historieta existe como tal.** Lo escribimos ahora y ya lo hemos escrito en repetidas ocasiones. Como guionista es uno de los mejores en el ámbito mundial de todos los tiempos.

Paracuellos 3 es una continuación de la saga *Paracuello*. Esta tercera entrega, tan distanciada en el tiempo, sigue los caminos narrativos y comunicativos de aquella, y tiene poco que envidiar a las anteriores entregas.

El guión es un prodigio de conocimientos narrativos. Posiblemente **Giménez** (con G) es la persona que, en España, más conocimientos posea de cómo construir un buen guión. Es tan buen roturador del medio que incluso ha introducido innovaciones en este campo. Para esta entrega, la perfecta selección de planos, encuadres, elipsis y angulaciones y el perfecto sincronismo entre todo ello hacen, de nuevo, un modelo a imitar. Lo mismo se podría escribir en cuanto al dibujo, dentro de su estilo de línea, y a la rotulación.

Queda por comentar la Historia, el argumento. Tengo la impresión de que la distancia en el tiempo ha influido en esta parte de la obra. No quiero decir que sea peor, sino diferente. Algunas de las historias tienen mucha calidad, como ejemplos "Cagapoco", "Las vacaciones" y "Pitos", pero han perdido la conmoción de las anteriores. Su situación y expresividad para conmovernos se ha transformado en comicidad, sensible y dura, pero comicidad. La ternura de otros momentos está ausente y creo que ha sido el tiempo quien ha producido este distanciamiento. Con todo, Carlos Giménez es uno de los pocos autores que, a nivel mundial, es capaz de usar todos los ingredientes que una buena narración demanda, en tan solo 6 páginas.

Historias de ficción que representan, exponen y atrapan para la posteridad, una parte de nuestra historia contemporánea que algunos están empeñados en olvidar. Obra imprescindible para los degustadores del buen cómic.

Concrete: Killer Smile
Paul Chadwick
Planeta DeAgostini
Barcelona, 1999

Concrete es eso que se ha dado en llamar una "serie de culto". En general, esa denominación suele indicar que la leen menos personas que una serie de éxito. Pero también lleva implícita una connotación de calidad. Es tan bueno que no todo el mundo puede entenderlo, tan solo una gente demasiado sensibilidad necesaria para apreciar sus sutiles cualidades. La verdad es que la definición le viene que ni pintada. En este caso, como en tantos otros, las bondades están más en la mente del espectador que en el producto en sí.

No negamos las buenas intenciones del señor **Chadwick**, pero no bastan. El tebeo falla en dos aspectos, ambos relativos a la puesta en escena. Por un lado el dibujo. Al final del volumen se muestran algunas de las fotos usadas por el autor como documentación, pero no es necesario verlas para notar su presencia. Todo el álbum está saturado de ilustraciones agradables, pero narrativamente poco eficaces. Escenas sin importancia se describen usando enormes viñetas mientras que algunas secuencias claves son casi ininteligibles. En general, sigue habiendo mucha gente dispuesta a dejarse deslumbrar por un bonito dibujo, olvidando su pertinencia o no dentro de la historia. *Concrete* es, en términos generales, un tebeo con una planificación bastante desmañada, quizás por eso **Chadwick** intenta enmascararla con ilustraciones atractivas. No lo consigue. Mas bien hace que recordemos aquella frase que **Joe Kubert** pronunció en Gijón: el autor debe usar las fotos como referencia, pero no debe permitir que las fotos lo usen a él. Pues eso.

El siguiente error grave se sitúa en los textos de apoyo, que pesan demasiado en el relato. Esto se nota claramente en los flash-back. Se supone que deben aportar profundidad a la historia, pero resultan especialmente repelentes. **Chadwick** los emplea para mostrarnos las motivaciones de los personajes.

Uaaaarghhsshh!, cargando los además de textos no especialmente sugerentes. El resultado es una pasta muy difícil de digerir.

Para nosotros la cuestión es la siguiente: **Chadwick** es incapaz de fabricar una narración en la que las acciones describen a los personajes, sus motivaciones y su forma de pensar. Como no puede hacerlo así, intenta resolverlo a través de los textos, impregnando el tebeo de un carácter digamos filosófico. Pero es, claro, una filosofía barata.

Por qué odio Saturno
Kyle Baker
Norma Editorial
Barcelona, 1999

La narrativa nos lleva a los tiempos de **Foster**, con los cartuchos de texto en la base de las viñetas. En general los diálogos están bien repartidos, son ágiles y se leen con fluidez. Además, el dibujo ayuda. **Baker** demuestra tener bastantes más recursos que los que ofrecía en *Justice Inc.* Sus acabados, que nos recuerdan y mucho la labor de **Federico del Barrio**, se caracterizan por un contraste duro de blanco y negro, aplicando una línea muy desnuda y grandes masas negras, apenas equilibradas con una segunda tinta marrón, casi invisible. Oscila entre cierto realismo en los fondos y la más abierta caricatura, sobre todo para los rostros y las expresiones.

Baker construye un relato sorprendentemente ligero. Decimos sorprendentemente porque en su historia apenas hay acción, se pasa de un diálogo a otro, con pequeños cambios de escenario, así que el autor debe dominar realmente el medio para conseguir, con tan pocos recursos, mantener nuestra atención.

Si en los aspectos narrativos y gráficos Baker convence e incluso resulta agradable, no ocurre lo mismo con el contenido, verdadero talón de Aquiles de la obra. Al menos no se anima a las impresionantes cotas de pedantería abrazadas por **McKean** en *Cages*. Aquí los personajes no se

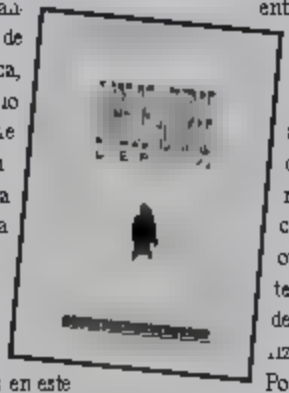
(continúa en la página siguiente)

La Expiación
Hernández Cava y Castells
Ediciones de Penant
Ovill, 1990

La sencillez puede ser una buena herramienta para centrar la atención del receptor. Esta parece la postura adoptada por **Ricard Castells** al abordar el dibujo para este guión de **Hernandez Cava**. Un trazo desparpajado que nos lleva a la pureza primordial.

El libro llega a nosotros tras largas vicisitudes que quedan comentadas en el epílogo. Forma parte de una trilogía, los dos primeros álbumes, dibujados por otros autores (uno de los hijos de Breccia y Federico del Barrio), fueron publicados por el editor que había impulsado el proyecto. El tercero, del que se encargó Castells, resultó tan radical en su propuesta gráfica, que el patrocinador prefirió retirarse, según parece de mala manera.

Ahora bien, una cosa es que el pobre señor Castells haya sido estafado por su editor, lo haya pasado muy mal y todos deseemos que esa situación cambie (en su caso como en cualquier otro similar) y otra, muy diferente, es que esas penalidades justifiquen, de forma automática, su trabajo. Todo lo contrario. Aunque en algunos cenáculos se le saluda como ese artista expresivo y arriesgado que el cómic de este país necesita, creemos que su labor, al menos en este trabajo, dista mucho de poseer el interés que esos grupos de opinión le atribuyen.

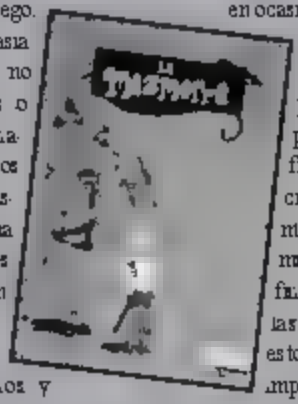


Desde un punto de vista puramente plástico, su uso del color nos parece arbitrario: ese verde para la muerte de la hija,, algo similar pasa con las texturas (los malados de los hombres de Lope), el dibujo no es especialmente arriesgado y la sensación general es que se ha pasado con el agua de sus acuarelas. Pero este terreno de las preferencias estéticas suena a primera vista un tanto subjetivo, así que parece adecuado moverse hacia zonas más firmes. Esto es un tebeo. Quiere ello decir que, por encima de cualquier otra consideración, existen dos pertinencias: relación entre imagen y texto y relación entre las imágenes. Al contrario que en un libro ilustrado, las imágenes no son autónomas sino que completan el texto. O deberían hacerlo. ¿Esto es así? No, en absoluto. Pues apaga y vámonos. El lector debe pasearse por los escenarios fantasmales de Castells, intentar identificar a los personajes entre sus borrones inexpresivos, decidir si lo que contempla es un ejército o un ejercicio de holgazanería. Al final, el cortocircuito entre lo que dedicimos de los textos, que si intentan desarrollar una historia, y las invenciones de Castells es total. Tanto, que suena a broma de mal gusto. El dibujante parece empeñado en pintarlo todo de manera que se entienda lo menos posible. Una cuestión es usar la proverbial ambigüedad del dibujo para estimular la participación del lector y otra, muy diferente, el atropellado despliegue que realiza Castells. Porque no nos engañemos. Su obra no es ese prodigio de desolación, esa metáfora visual del atormentado estado mental del protagonista. De ninguna manera. El dibujante impone su visión artística ignorando, atropellando al texto. Y por supuesto al lector.

La mazmorra
Joan Sfar y Lewis Trondheim
Editorial Norma
Barcelona, 2000

Existen tebeos buenos, malos, aburridos, entretenidos, emocionantes y raros. En este caso nos enfrentamos a una muestra de esta última categoría. Lo primero que choca es el dibujo, a medio camino entre la sofisticación del trazo editorial y la simplicidad de colores chillones de las películas animadas.

Resulta difícil clasificar algo así. Es, desde luego, una obra de fantasía. Pero los héroes no son los príncipes o los bárbaros habituales. Más bien los papeles protagonistas se reservan para los representantes de la maldad. En este caso, el guardián de una cripta llena de monstruos y zombies, que se dedica a matar a los aventureros que desean su tesoro. Tras esta primera inversión genérica, se procede a una deconstrucción de todos los lugares comunes en este tipo de historias.



Una de las claves de la simpatía del álbum está en el buen humor que lo preside. Humor que va del ingenio a las más salvajes muestras de inventiva negra. Cuando el pato acepta la misión que le han encomendado, su jefe llama a un médico para que le arranquen el corazón. "Así tendré la seguridad de que volverás" le dicen. La cara que pone el pato cuando aparece el que le va a operar encuentra una réplica adecuada en el peculiar médico: "No tenga miedo. No disfruto nada haciéndolo".

A estas alturas, ya comprenderán que, pese a su apariencia infantil, este no es un tebeo para niños (o quizás sí). El dibujo de **Trondheim**, siendo superficialmente simple, es en realidad muy sofisticado, con un color espléndido y un perfecto diseño de personajes y fondos. Puestos a poner alguna pega, le ocurre en ocasiones como a sus bocadillos: todo es un poco pequeño, un poco demasiado fino. Da la sensación de que tenemos que fijarnos mucho para disfrutar realmente de las páginas. Pero esto es algo sin importancia frente al empeño de una historia tan divertida y emocionante. Efectivamente, el guión, manteniendo el tono de farsa, no permite que las risas acaben con la credibilidad del relato. Al contrario, el humor es el aceite que engrasa una estructura cargada de aventuras, emoción y personajes que se comportan de forma inesperada. Hasta el último secundario parece dispuesto a sorprendernos y hacerse (aunque sea momentáneamente) con el rumbo de la historia. Un trabajo, en fin, lleno de momentos espléndidos.

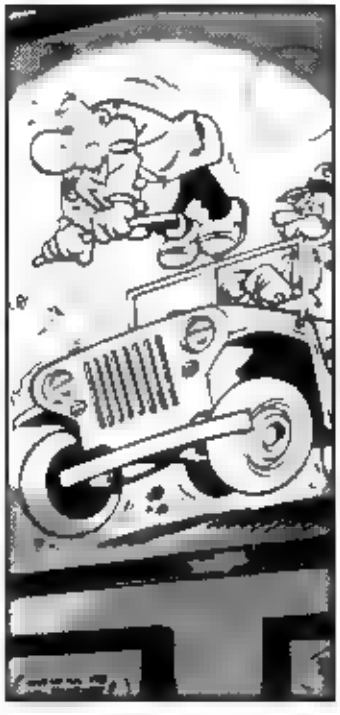
toman demasiado en serio y los mensajes, de haberlos, siempre aparecen teñidos por la ironía. Es este último componente el que acaba distanciando al lector de la historia. Por lo que podemos entender, **Baker** juega a ser muy neoyorquino, ya está de vuelta de todo. Eso le lleva a intentar ser ingenioso a toda costa, la enfermedad del fin de siglo. Las protagonistas de Baker son dos hermanas, las dos chifladas. Una por la vida sana y la capa de ozono y la otra por su falta de seguridad y la neurastenia que arrastra. El autor parece identificarse más claramente con la segunda, una especie de **Woody Allen** femenino, que se pasa el álbum escupiendo réplicas realmente ingeniosas. La trama final en el desierto creo que deja muy claro que a Baker le importa un pimiento la enloquecida excusa argumental que se ha buscado y que cuando realmente disfruta es dejando hablar a sus personajes.

Resumiendo, un tebeo agradable para pasar el rato pero no especialmente emocionante. En general, desprende un cierto tufillo intelectualoide, como si Baker se empeñara en demostrarnos lo listo que es. Creo que una comparación resultaría útil. Se marca casi tres páginas para ironizar sobre algunas expresiones políticamente correctas. La sensación final disuelve mucho la supuesta crítica. Comparemos con los argumentos de **Ennis** en el último episodio de *Predicador*. El sólo necesita un bocadillo. "Políticamente correcto. Sí, somos un montón de capullos liberales de la costa este, y estamos preocupados. Solo que no tenemos cojones para solucionar los problemas de verdad, así que inventamos otros para poder creer que hemos hecho algo útil. Salvaremos al mundo impidiendo que nadie diga la palabra Maricón!" A eso le llamamos hablar claro.

Encima, impresionante viñeta de la isla en ramas de **Greg** y **Hermann**. Debajo, **Greg** visto por **Stan Drake**, en un episodio de Kerry Green. Interior izquierda, viñeta de ese episodio, con un homenaje a Aquiles Talón

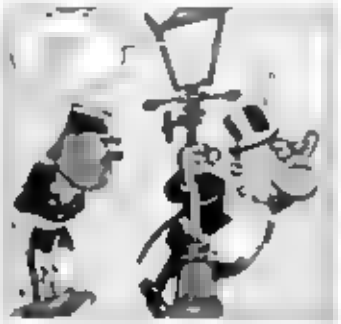
GREG R.I.P.

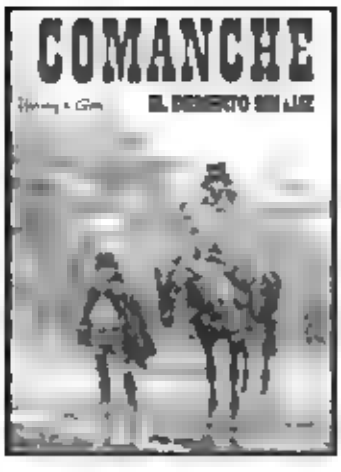
La muerte de Greg (Michel Regnier) en París, a finales del pasado mes de octubre, no es una noticia que el aficionado a los tebeos pueda dejar pasar como si tal cosa. Greg pertenecía a eso que venimos calificando como cómic franco-belga y que agrupa a autores tan dispares como Hergé, Goscinny, Charlier o Jacobs. De hecho, fue amigo y colaborador de uno de los miembros más grandes de este grupo, Franquin, con quien llegó a escribir algunos de los episodios de Spirou y el Marsupilami.



Si consultamos las enciclopedias, la obra de Greg se nos presenta como inmensa, con un montón de álbumes y series que certifican su calidad como creador completo, dibujante y guionista, y como escritor guionista o dialoguista. Pueden citarse *Le Chat*, *Chick Bill* (con Tibet), *Rock Derby Babiole et Zou*, *Flamme d'Argent*, *Line* (con Paul Cuvelier), *Bruno Brazil* (con William Vance), *Les Orient* (con Eddy Paape), *Bob Franval et Djinn*, *Bolivar Broussaille*, *Constant Souci*, *Hameau Gordien*, etc. Para el aficionado español, en cambio, resulta un poco más complejo seguirle la pista. Por un lado porque sólo conocemos fragmentos de su labor, por el otro, porque fueron editados en un momento en que acreditar a los autores no era una práctica tan habitual como ahora. Así que permítanme que acuda a mi memoria para dibujar estas pinceladas sobre el autor. Confío en que lo que pierda de rigor histórico lo gane en emoción que, al fin y al cabo, es de lo que se trata.

Portadas y viñeta de Comanche y portada y tira de Aquiles Talón





Aquiles Talón

Si **Greg** tiene un personaje fetiche este es sin duda *Aquiles Talón*, transposición del propio autor, un burgués algo tacaño, sabiondo y cascarrabias, pero buena persona en el fondo, siempre enfrentado a su vecino, Funestra. Pudimos verlo en las páginas de las revistas Bruguera e, incluso, en formato álbum. Frente a lo que eran los hispanicos personajes Bruguera, *Talón* aparecía como algo exótico, con un dibujo mas cuidado y unos gags mas adultos. Tanto que, años antes de que por aquí se publicaran las modernas series de ciencia ficción estilo **Druillet** y compañía, que tanto furor causaron en el país vecino, ya habíamos podido disfrutar de su parodia en las páginas de **Greg**. Allí estaba *Aquiles*, flotando en el espacio, entre objetos extraños, rodeado de textos pedantes e incomprensibles.

Releído ahora mismo, *Talón* mantiene su carácter adulto. Muchos de los gags enuncian muy directamente con la mejor tradición del cine comico, aunque se basen en la palabra, mantienen un importante contenido visual). Además, abunda el metalenguaje, la reflexión irónica sobre el propio medio y sus limitaciones o las interpelaciones del protagonista al lector.

Comanche

Si Talón resiste una lectura en la actualidad y conserva su frescura y buen humor, lo mismo puede decirse de otras dos series del autor: *Bernard Prince* y *Comanche*.

Esta es la segunda sorpresa que nos deparó **Greg**. Al menos para mí, resultaba extraño que el creador de un personaje de humor firmara a la vez el guion de series de aventuras, de digamoslo así, "tebeos serios". Y Greg lo hacía. Todos pensábamos que se trataba de otro Greg, no podía ser el mismo. Con el tiempo descubrimos que, efectivamente, lo era. Y que el talento demostrado para el gag aparecía también en la construcción de argumentos paulatinamente mas adultos. No voy a insistir en las virtudes de *Comanche*, su serie con **Hermann**. Ya ha sido comparada con enternidad con *Blueberry* y situada entre los mas grandes tebeos del Oeste. Aunque debo decir que a Europa ha creado el mejor western de la historia del cómic, no es ninguno de estos dos, sino *Ken Parker* de **Milazzo y Berardi**, practicamente inédito en nuestro país y cuya edición completa en castellano llevamos años reclamando desde esta revista. ¿Por que lo único que nos llega de Italia es **Manara** y **Sampieri**?[1]

En todo caso, respecto a

(1) Como lo que tenemos que decir sobre *Blueberry* y *Ken Parker* ya lo escribimos en su momento, nos remitimos a ellos:

Blueberry

N° 25 *De como el gran historiador de Bios, armado con el espeluznante y devastador dragón de la falsa información, en nombre del conquistador, se hizo con el título de "cuentista mayor del reino"*. Faustino R. Arbeo. (1983)

N° 26 *Blueberry*. Ramón F. Pérez. (1983)

Ken Parker

N° 29 *Algo más que bellos dibujos*. Faustino R. Arbeo. 1984

N° 30 *La carga del hombre blanco*. Ramón F. Pérez. (1984)

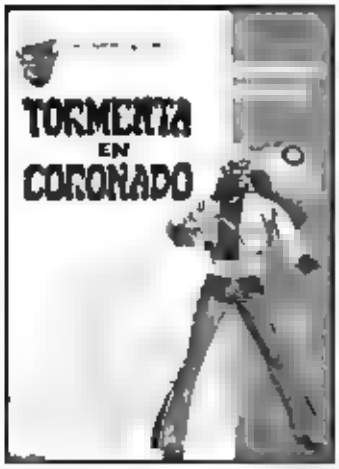
N° 31-32 *Ken Parker, un doble homenaje*. Moncho Cordero. 1984-85

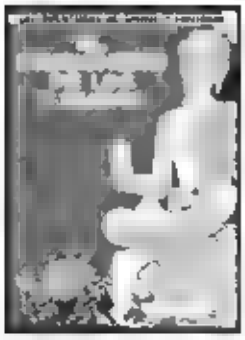
N° 34 *Milazzo-Berardi, Berardi-Milazzo*. (1985)

N° 45 *Berardi y Milazzo: "Los historietistas somos artesanos y a veces artistas"*. entrevista. (1989)

N° 45 *Berardi a John Ford con amor*. Faustino R. Arbeo. (1989)

N° 59 *Ken Parker: la saga de las últimas décadas*. F. R. Arbeo y F. Pérez. 1994





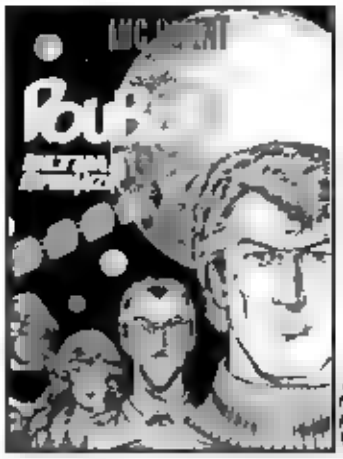
Encima, portadas de los álbumes de Bernard Prince y de sus colaboraciones con Franquin

Blueberry, la serie con la que *Comanche* está condenada a ser comparada, señalaría algunas diferencias notables. Mientras que **Charlier** parece más atento a la sucesión de acontecimientos, a las "aventuras", **Greg** presenta una mayor preocupación por los personajes. Están, en general, mejor construidos, su psicología cambia en función de lo que les sucede. Eso aporta a la serie una profundidad de la que, en ocasiones, *Blueberry* carece. Por otro lado, Greg elige unos protagonistas nada habituales: una chica, un negro, un indio. Mucho antes de la moda de lo "políticamente correcto", el autor demuestra tener las ideas muy claras.

Bernard Prince

Su otro trabajo en colaboración con **Hermann** ha sido injustamente olvidado. Sin embargo, contiene episodios realmente memorables y que cuentan entre mis ratos de tebeos imprescindibles, como *La isla en llamas*. Me estoy refiriendo a *Bernard Prince*.

Se parte de un esquema típico, el héroe acompañado de dos comparsas, el viejo gruñón y simpático y el niño inexperto, además de una mascota, un oseznо. Pero **Greg** abandona pronto los tópicos para introducir algunas novedades. La más importante se refiere al antagonista de los héroes. Desaparecen prácticamente los villanos de turno para dar paso a las fuerzas de la naturaleza. Aunque Bernard se enfrenta a volcanes, desiertos, incendios, tifones y demás, tampoco es que Greg se entregue al género de catástrofes. Al contrario, la obra adquiere un marcado tratamiento ecológico donde el hombre demuestra su verdadera talla midiéndose con estos hostiles pero siempre bellos en su pureza salvaje.



Luc Orient, otra imaginativa serie de Greg con un dibujo no muy afortunado de Eddie Paape cuyos episodios también aparecieron en las revistas Bruguera

A lo largo de la serie, no sólo los guiones de **Greg** se van depurando, dando antes una evidente ingenuidad inicial, también vemos madurar el dibujo de **Hermann**, que nunca estará mejor que en estas páginas. *Bernard Prince* mantiene las claves de las aventuras para todos los públicos: ausencia de violencia y sexo, pero Greg se las arregla para introducir pequeñas picardías, secuencias no tan suaves como sería de suponer, matices en el comportamiento de los personajes, pero manteniendo unas posturas humanitarias y desinteresadas que hoy se observan con la nostalgia de lo que parece condenado a desaparecer. Creo que aquí querríamos señalar un antecedente al trabajo de **Van Hamme**, como renovador del tebeo de aventuras, no nos equivocaríamos mucho si apuntáramos hacia esta obra de **Greg**.

Algunos episodios de esta serie no fueron publicados en formato álbum (no los mejores). El resto puede encontrarse en las revistas MORTADELO GIGANTE y MORTADELO ESPECIAL.

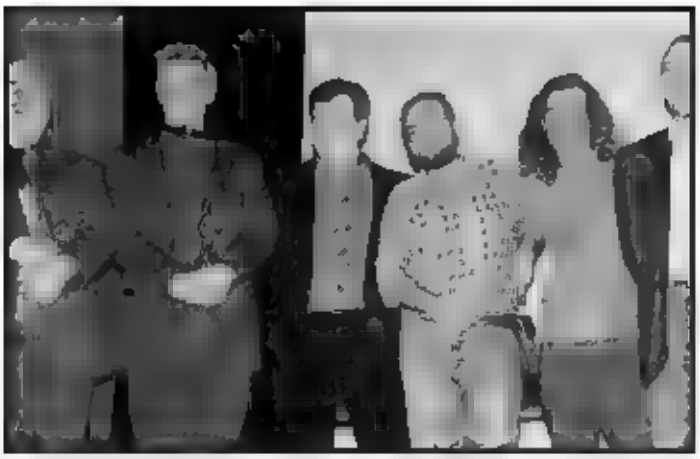
Lo demás

Ya he señalado al principio la colaboración de **Greg** con **Franquin** en la creación de los álbumes de *Spirou*. Colaboración que se incrementa cuando se publican las aventuras del *Marsupilami* como personaje independiente. El autor aparece acreditado de diferentes formas, como dialoguista o como guionista. Aquí cabe recordar que Franquin nombra siempre a sus colaboradores, algo muy de agradecer ya que, como sabemos, no lo hacía todo el mundo.

Creo que la última aparición de Greg en este país fue como personaje de historieta en la serie *Kelly Green*, de **Starr** y **Drake** (GRAN AVENTURERO, nº 6), donde interpretaba su propio papel de francés en U.S.A., país donde residió en los 70, como representante de DARGAUD.

Poco más, excepto lamentar profundamente que se nos haya ido uno de los más grandes. Gracias por todo, **Greg**.

FLORENTINO FLÓREZ



Algunos de los invitados presentes en la inauguración Claremont Ysaure Adams Alvarez Peño Pau y Marcos

Contra viento y marea

XXIII Salón Internacional del Cómic del Principado de Asturias (Gijón, 1999)

Si a ojos externos la celebración del Salón Internacional del Cómic del Principado de Asturias es algo que se espera con normalidad, como una cita cotidiana e ineludible, para los que participamos en su organización cada nueva edición es un reto que se enfrenta con igual tensión e incertidumbre que la primera vez. Todos los años sorteamos zancadillas hasta ultima hora, eludimos trampas, solventamos dificultades, hacemos y rehacemos el programa hasta el ultimo minuto y mantenemos los dedos cruzados hasta el mismo momento en que los autores están convenientemente instalados en el hotel. Frente a ello, nuestro principal activo, nuestra confianza, se basa en que la selección de guionistas y dibujantes invitados a Gijón está por encima de modas temporales, la seguridad de que cuentan con una obra sólida y con aportaciones de peso a la Historia del Cómic, o bien, en el caso de autores noveles, que su trabajo ofrece suficientes garantías para apostar por ellos.

Los preliminares

Este año, el Salón tuvo un preámbulo la mañana del domingo 3 de octubre, cuando colgábamos los originales de **Rafael Mendez** en el Museo Barjola y recién abierta la sala acudían los familiares del artista residentes en Gijón como oportunamente recogió la prensa. La exposición de Mendez significaba dedicar un espacio de lujo a un dibujante "ignorado" y despreciado por la historia oficial del cómic español, sin embargo, las reacciones a la entrega de la *Historia de la Historieta Asturiana* (El Wendigo nº 80) dedicada a Mendez ya auguraban que la muestra tenía muchas posibilidades de convertirse en un éxito, como así fue. Importa destacar esta experiencia por que la obra es la verdadera prueba de fuego a la hora de formar un criterio, y lo que los aficionados pudieron ver en el Barjola fue a un gran dibujante, un animador de excepción, dotado con una ternura finísima y un talento poseído por pocos, el hecho de que fuese asturiano de origen y gijonés de formación añadía componentes sentimentales y afectivos, contribuyendo al prestigio de la exposición. Demostrada su valía, la reivindicación de Mendez como uno de los mejores historietistas españoles vendrá por añadidura.

El día 7 se inauguraba *Mujeres de Tebeo* en el Ateneo de La Calzada Gijón. Esta muestra, exhibida por primera vez en Oviedo en 1994, ha viajado hasta Palma de Mallorca. El objetivo de la misma es comprobar la evolución de los roles femeninos en el cómic durante los últimos años. La panorámica ofrecida abarca desde el cómic underground, caso de *Omaha*, hasta el de superheroes género donde, sorprendentemente para mas de uno, se desarrolla alguna de las historias con un contenido mas feminista de todos los tiempos, pasando por el manga, los albumes europeos o las revistas de humor. La belleza de las protagonistas y lo llamativo de las imagenes seleccionadas atraían la atención y el interes de los muchos usuarios del Ateneo incluso antes de que las hubiesemos terminado de colocar en los lugares correspondientes.

El primer acto del Salon fue la inauguración de la exposición de **Gaspar Meana** en la Sala Borrón de Oviedo. A la vista del exito obtenido en 1998, cuando la afluencia de publico aconsejo prolongar la muestra otros diez días, la Consejería de Juventud decidió repetir artista y llevar la obra *La Infanta el Pirata y el Miño* hasta la calle Calvo Sotelo. A las siete de la tarde del día 7 de octubre, Gaspar desgranó las fuentes de su obra, la trama, los personajes, sucesos históricos y, en fin, todo

Claremont recoge el Hoxtur que ganó por Black Dragon

zquierdo Peña Debajo, Weeks

Neto y Peña durante el cómic en vivo

Macabich y Faustino durante la charla

Derecha Ysaire en su charla

Ysaire recoge su Hoxtur de manos de la alcaldesa de Gijón

cuanto tuvo a bien explicar ante un público nutrido y selecto. El "comic en vivo", en esta ocasión realizado junto a la gran cristalera de la sala, atrajo la atención de cuanto viandante circulaba por la calle, contribuyendo a crear expectación por la muestra. Al final, organizadores y asistentes fuimos agasajados con un vino español por la responsable de la Sala, **María José Baragaño**, a quien agradecemos las facilidades que año a año nos viene dispensando.

La semana grande

El jueves 11 de octubre se celebró la inauguración oficial del Salón en el Teatro Jovellanos de Gijón. **Faustino Rodríguez Arbesú** declaró formalmente inaugurado el Salón y nuestro amigo, el escritor **Juan José Plans** leyó unas palabras de bienvenida en las que volvió a plantear la necesidad de crear un Museo del Cómic en Gijón que salvaguarde la riquera tebeística acumulada durante los años de existencia del certamen. Este año, además, contamos con una amplia participación institucional. La Directora Regional de Cultura, **Ana Rodríguez Navarro** en representación del Consejero cuya presencia estaba anunciada pero no pudo asistir por encontrarse en Madrid). La Alcaldesa de Gijón, **Paz Fernández Felgueroso** y la Concejala de Cultura de esta ciudad, **Mercedes Alvarez**. La Directora de Cultura habló de la importancia del comic como una parte esencial de la cultura contemporánea, mientras que la Alcaldesa recogió el guante arrojado por Juan José Plans y prometió estudiar personalmente el tema. También acabó el trabajo realizado por quienes hacemos el Salón gracias y destacó su importancia, superior a su marco al de Barcelona como encuentro cultural.

Volvió a quedar demostrada la popularidad de los productos americanos frente a los europeos. Mientras a las colas de los americanos acudían todos los fans se acercaban con sus tebeos en la mano, eran excepcionales los aficionados que llevaban su álbum para que Ysaire lo firmara. Esto aclara que las diferencias de precios tienen mucho que decir al respecto. Una pena, dado que el hombre de la serie de Ysaire es realmente impresionable. Algo que no pasó desapercibido a los ojos de invitados como Lee Weeks. Este dibujante americano, que desconocía el trabajo del berga no dejó de manifestar su admiración sin llegar a creerlo, tan sólo por las diapositivas que se proyectaron durante la presentación.

En medio de aplausos enfervorizados subieron al escenario los autores que se encontraban presentes en Gijón ese día: Chris Claremont, Ysaire, Neal Adams, Alberto Alvarez, Peña, Paco Rodríguez, Lee Weeks, Marcos de las Heras, Jorge Marabuch, Violeta Suárez, Gaspar Meana y Sergio Bances, y se aprovechó este momento para hacer entrega

Freak Story

Beth, la mujer de Chris Claremont, además de disfrutar con la siempre amena conversación de Gaspar Meana, nos contó unas cuantas historias de freakis que había conocido en otros salones. Para ella, "los peores son los ingleses". Habitualmente las convenciones se celebran en hoteles demasiado caros como para que puedan pagarlos, así que se apostan en la barra del bar para estar cerca de los autores. Ah están bebiendo cerveza hasta que los echan, luego desayunan algo pringoso y vuelta a las cervezas. Pueden estar así durante toda una semana".

A lo que Claremont añadía "Y además buscan sexo".

Respecto a los franceses Beth nos habló de un aficionado que les recibió con una pila de las revistas que él editaba. "Mirad, esto es todo lo que he escrito sobre ti, Chris. Eres el mejor". Efectivamente pudieron comprobar que allí había un montón de artículos escritos sobre Claremont en francés. Beth no lo había, pero puede leerlo. Eso hizo al llegar al hotel, comprobando que en la mayoría el artículo ponía a parir el trabajo de su marido. A la mañana siguiente lo interpeló. "¿Que es esto que has puesto aquí?" imaginen el resto del tutelo mientras decía "Pero... si tú no hablas francés, ¿no?" "No, pero lo leo", respondió Beth.

Nuestra favorita es la que sigue. Claremont estaba siendo asediado por un fan especialmente pelazas. En esa trega su madre, con la que ha quedado para ir al aeropuerto. Ella se acerca y le recuerda que tienen prisa. El tipo, al verse interrumpido en su extasis suelta "Señora, vd no sabe con quién está hablando. ¿Quien se cree que es para interrumpir a Chris Claremont?" A lo que ella replica notablemente entadada "soy su madre." El tipo, vuelto, desencajado, pasado el primer momento de estupor, replica "¿Y que se siente al ser la madre de dios?"

Como Beth comentaba la madre casi le dió con su bolso al interlocutor.

Beth y Chris Claremont

Neal Adams comentó en su charla "Muchos guionistas de cómics son artistas frustrados. Si pudieran dibujar no escribirían. Pero no todo el mundo es capaz de dibujar". El guionista Chris Claremont nos contestó en privado "Entiendo lo que quiere decir Neal. Algunos de los mejores autores son dibujantes de sus propias historias como Eisner o Miller. Se necesita una narración visual y el dibujo no puede estar supeditado a la palabra. Pero eso no es manera de decirlo".

No se le veía muy contento

Neal Adams agradeciendo su Haxtur

Macabich y Violeta Suarez

Enorme dibujo de Barcos izquierdo Lee Weeks haciendo trucos con sus cartas

de los Haxtur 1998 a **Chris Claremont** *The Black Dragon*, Mejor Historia Larga y a **Yslaire** *Sambre*, Mejor Dibujo.

Tras un breve parentesis, **Javier Cuervo** condujo los coloquios con Yslaire y Chris Claremont. Yslaire encarna al prototipo de autor europeo de comics de la Europa continental se entiende-, convencido de la singularidad de su trabajo, de la importancia de hacer obras adultas inspiradas y equiparables a las fuentes literarias o cinematograficas. En su caso, ademas, puede felicitarse por tiradas de doscientos mil ejemplares por album, lo que, por comparacion, da idea de la situacion del mercado español. Claremont, por su parte, dejo testimonio de que existe vida inteligente en el comic norteamericano, aunque muchos piensen lo contrario, y desde su puesto como editor de Marvel se mostro interesado en ver y llevarse trabajos a Estados Unidos.

La jornada del martes tuvo como plato fuerte la presencia de Neal Adams, pero el programa incluia tambien los coloquios con Lee Weeks, Jorge Macabich y Violeta Suarez. Todos los años aparece un autor que constituye la sorpresa del Salon y este año le correspondio a **Lee Weeks**. No solo fue un profesional a la altura de lo que garantizaban sus trabajos sino que resulto ser una persona entrañable, afectuosa, cálida, divertida, cautivadora, su habilidad como ilusionista, tallero o tahur de Kansas dejo asombrados a propios y extraños. Jorge Macabich y Violeta Suarez forman un matrimonio bien avenido desde hace muchos años.

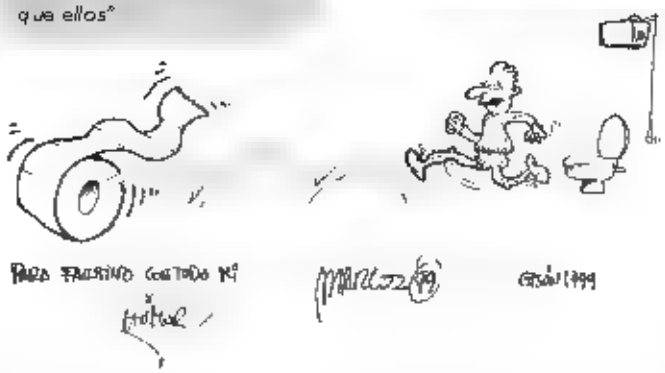
Macabich como responsable de la agencia de dibujantes BARDON-ART describio a fondo una parte de la Historia del Comic Español, la de aquellos creadores que encontraron una salida profesional dibujando para publicaciones extranjeras en las que nunca figuraban sus nombres. Tambien nos aporto su conocimiento de primera mano sobre el trabajo de **Rafael Mendez**, autor al que considera excepcional de todo punto y a quien perjudico poseer un caracter demasiado introvertido en un ambiente donde se valoran mas las relaciones personales que el talento. **Violeta Suarez**, gijonesa de nacimiento, era un hallazgo del Salon. Doble descubrimiento por cuanto no solo es o fue una de las escasas mujeres dedicadas profesionalmente al comic, sino porque ademas fue una de las pioneras en España. Violeta nos contó como desafio los augurios paternos, que

Derecha: Adams y Weeks en el Comic en vivo
Debajo: Gaspar Meana y Ake Mora

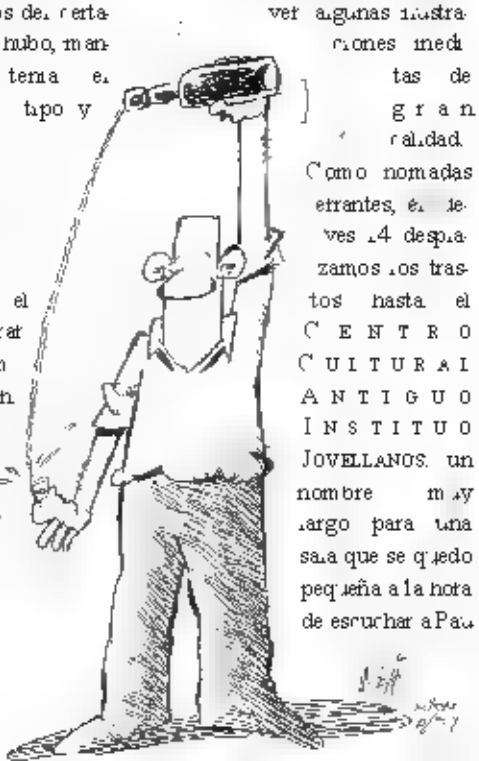
Otra de las obsesiones de Adams eran las mentiras religiosas: insistía en que la religión mas popular en tiempos de Cristo era el culto a Mitra. En una mesa redonda en la universidad de Oviedo se encontró con Gaspar Meana, un artista local consagrado al cómic histórico. Con su erudición habitual, Gaspar le reprochó que no era exactamente así, citando los diferentes cultos que coexistían en aquel momento. Al americano no le hizo mucha gracia que le reprocharan. Como luego comentó Gaspar "en la vieja Europa, todavía hay dos o tres cosas que conocemos mejor que ellos"

le aventuraban un negro porvenir "tomando pan pelao" si insistía en su dedicación al dibujo, y eligió los tebeos y la ilustración como alternativa para ganarse la vida.

Neal Adams acudía al Salón con la confianza de una estrella. Antes de iniciar el coloquio ya manifestó que le cansaba repetir certamen tras certamen las mismas respuestas a preguntas idénticas, lo cual presagiaba al conductor de la charla una sesión tormentosa. Sin embargo, como comprobaríamos en la entrevista, se explayó a gusto sobre todo lo que quisieron preguntarle. Desde luego, su teoría del universo en crecimiento, sobre la cual aprovechaba cualquier momento para hablar, puede parecer un disparate, pero de lo que no hay duda es que Neal Adams, maestro del dibujo, es todo un profesional del cómic. Sus sugerencias a los dibujantes jóvenes, las posibilidades que para ellos existen, no solo en el cómic, fueron toda una lección magistral.



El miércoles dos autores locales, Marcos de las Heras y Sergio Bances, escoltaban a Dave Gibbons, el mítico dibujante de *Watchmen*. **Marcos de las Heras** colaboró durante muchos años con EL WENDIGO y en la actualidad se encuentra apartado del mundo de los tebeos, ocupado en tareas quizá mas prosaicas pero mejor remuneradas. El desfile de chistes que se iban sucediendo en la pantalla del Jovellanos sirvió como puente entre el autor y un público que por edad mayoritariamente desconocía su obra. Con suma habilidad y simpatía estableció un diálogo fluido con los presentes, cuyo final nos dejó con la amarga sensación de que en Asturias, en algún momento, habíamos perdido un verdadero talento del humor gráfico. Durante los días que estuvo con nosotros **Dave Gibbons** se mostró y comportó como un perfecto caballero inglés. Un aura de increíble serenidad, saber estar y buen hacer presidía cada una de sus apariciones. Incluso en los momentos mas tensos del certamen, que también los hubo, mantuvo la



sonrisa y el tipo y se permitía el lujo de amparar como un padre comprensivo a un Glenn Fabry totalmente extraviado. El hecho de que comprendiese español le proporcionaba los datos suficientes para intuir y rechazar muy diplomáticamente lo que en ciertos círculos se maquinaba en torno al Salón. **Sergio Bances** es un dibujante asturiano, ovetense, con una trayectoria todavía breve pero merecedora de atención. Su coloquio fue conducido en asturiano occidental por **Joaquín Fuertes** y además del conocido *Constantino Turón* pudimos ver algunas ilustraciones inéditas de gran calidad. Como nómadas errantes, el jueves 24 desplazamos los trastos hasta el CENTRO CULTURAL ANTIGUO INSTITUO JOVELLANOS, un nombre muy largo para una sala que se quedó pequeña a la hora de escuchar a Paco Rodríguez, Glenn Fabry y la pareja Gallego y Rey.

Este traslado forzoso merece un paréntesis explicativo. Cuando faltaba una semana para iniciar el Salón, con la programación prácticamente consolidada, los responsables del Jovellanos nos comunicaron que no podíamos disponer del teatro mas el jueves 24 ni el sábado 26 por la tarde, fecha en la que estaba prevista la entrega de los *Premios Haxtur* y la Clausura del Salón. Las alternativas eran escasas. El teatro Arango, el último escenario a la antigua usanza de la ciudad tenía intención de cerrar sus puertas y la sala del centro cultural que nos ofrecían no reunía los requisitos necesarios para realizar una gala en condiciones. Finalmente, decidimos adelantar la Clausura al viernes, con lo cual recortábamos en un día la programación, lo que a su vez nos obligó a sesiones maratonianas de tres y cuatro coloquios por día. La actitud de los responsables del Jovellanos, atrapando al vuelo una actuación de segunda fila y desplazando con ella una actividad prevista con casi un año de antelación demuestra que, a pesar de las buenas palabras de la Consejera de Cultura y de la Alcaldesa de Gijón, el cómic sigue siendo considerado en los medios oficiales como algo necesario para cubrir expediente y poco mas. De todas maneras, para la próxima edición nos garantizaron respeto para el programa. Veremos.

Dibujos de Neto y Marcos

zquierda Fabry y Gibbons en el Cómic en vivo
Debajo Barces, Marcos y Weeks firmando autógrafos

Enrique Gallego y Rey

Mesa de humoristas con Gallego y Rey Nieto y Pau
Derecha una Martha Washington de Dave Gibbons

Pau ya contaba con un club de fans en Gijon. Su simpatia a toda prueba y la facilidad para dominar los modismos del asturiano contribuyeron a ello. **Glenn Fabry** resulto ser una especie de niño grande o de adulto sin corromper a pesar de haber pasado por todos los vicios habidos y por haber. Si alguien encarnaba el mito de Peter Pan en este Salon era el. Punky, actor, musico, dibujante, nacido de Inglaterra, de las Art School, de drogas y por supuesto de *Predicador*. Sobre la pareja **Gallego y Rey** probablemente los mejores humoristas graficos de este pais, decir que se mostraron educados, comprometidos, congratulandose de que uno de sus dibujos se utilizase en las manifestaciones coruñesas antipinochet, simpaticos, dicharacheros, tan ingeniosos como los propios chistes dan a entender, enamorados de Asturias (Julio Rey tiene casa en Llanes) e interesados por los problemas sociales, en fin, una delicia. Lastima que su estancia entre nosotros se limitase a un solo dia.

Por fin, el viernes 15 se celebraba la gala de clausura. Dicho asi parece una rosa alegre y natural. Se abren las puertas del teatro, entra el publico, entran los autores, salen al escenario **Sofia Carlota Rodriguez** y **Juan Jose Plans**, leen los ganadores y ya esta. Nada mas lejos de la realidad. Habia que ver todo el conjunto de pequeñas cosas imprescindibles que solo se echan de menos cuando hacen falta.

A pesar de todo, poco despues de las siete de la tarde conseguimos iniciar la gala de clausura. El teatro lleno como siempre, pero esta vez se palpaba cierta finalidad en el patio de butacas, el asunto de los tickets ver mas adelante habia despertado suspicacias. Los primeros finalistas a los Premios Haxtur eran recibidos con un silencio mas tenso que respetuoso. Solo la lectura del nombre del primer ganador **Bryan Talbot** por *Historia de una rata mala*) despierta aplausos, aplausos que, gracias a Dios, se volverian ya imparables hasta el momento cumbre, la entrega del *Haxtur a Autor que Amamos*. Este año fue emocionante por partida doble ya que se entregaba un Haxtur a **Rafael Mendez**, recogido por su hermana ante la enfermedad del dibujante, y otro a **Neal Adams** recogido por el propio artista.

El tradicional "comic en vivo" en el que participaron Gibbons, Fabry, Adams, Barces y Weeks estuvo amenizado por un aguerrido gaitero y los ixaxus desbordados de Alvarez Peña.

Boceto de Violeta Suarez

Las actividades paralelas

Las actividades complementarias se reducen al coloquio realizado en el edificio historico de la Universidad de Oviedo el dia 14 a las 12,30 horas. El tema propuesto era *Superheroes: una mitologia para el siglo XX*. Contamos para llevarlo a buen fin con dos expertos en superheroes, Chris

Superior derecha Weeks y Gibbons Encima, un delicado dibujo de Ysiaire Arriba, un boceto de Adams con una fuente de "croquetas voladoras" Extremo derecha un curioso "autorretrato" de Macabich

Claremont y Neal Adams, y para contrarrestar su efecto con un profundo conocedor de los mitos, las mitologías y otros saberes arcanos, Gaspar Meana Bien por la calidad de los invitados o por el interés del tema, el caso es que llenamos el aula concedida y el debate, como reflejo **Chus Neira** en LA NUEVA España, comenzó hablando de tebeos y terminó en disquisiciones religiosas de lo más profundo Los participantes en el coloquio, con sus respectivas esposas dedicaron el resto del día a visitar los monumentos de Oviedo guiados por Gaspar En el edificio de Santa María del Naranco, Neal Adams quiso ver un santuario del antiguo culto mitraico con el que por la mañana había tratado a mal traer a los aficionados asistentes al coloquio La cosa debía de tener mucho interés para él pues se dedicó a hacer bocetos que posteriormente reelaboró con más detalle en el hotel Veremos algún día una historia de Neal Adams ambientada en Oviedo?

AVILÉS, CIUDAD HERMANA

Si al principio del texto mencionábamos las trampas y zancadillas que sorteamos durante los meses previos al inicio del Salón no lo hacíamos por afán victimista, sino por dejar constancia de la existencia de un grupo de personajes interesados en cargarse a la dirección del SALÓN DEL CÓMIC DEL PRINCIPADO DE ASTURIAS

Avilés celebra un Salón del Cómic desde hace algunos años, está dirigido por los responsables de la EDITORIAL DUDE y por el encargado de la sección de comics de la SEMANA NEGRA de Gijón En ese sentido duplicaban las actividades que nosotros pusimos en marcha en Gijón Se organizan coloquios con los invitados, se proyectan diapositivas sobre su obra, se dibuja el "cómic en vivo" etc Pero existen otros parecidos

Este año **Chris Claremont** nos comentó como había recibido llamadas de dos "Salones de Asturias" Uno era el de Gijón, por supuesto El otro Claremont no se aclaraba Parecían el mismo, pero las fechas no coincidían De repente, los miembros de uno de los salones empezaron a criticar al otro que si trataban mal a los fans, que si no se atiende a los autores, que si esto y lo otro Evidentemente. Claremont se percató de que no eran el mismo Y decidió acudir al Salón que conocía por referencias y por los *Premios Haxtur* Como comprenderán, ese segundo "Salón de Asturias" que había entrado en esa por decirlo suavemente "competencia desleal" era el Salón de Avilés Pero esto es solo la suma y sigue También a otros invitados, como a **Violeta Suarez** y a **Jorge Macabich**, les habían llegado noticias de lo mal que hacemos nosotros las cosas Adivinen desde donde

MONGO CONNECTION O LOS TICKETS DE LA POLÉMICA

Desde hace años, los dirigentes del Salón de Avilés **Andrea Parissi, Jorge Ivan Argiz** y

Fabry también nos dijo que él mismo es su modelo mas habitual y nos señaló la vista desde su casa en Brighton (y a él mismo, reflejado en las gafas de la portada de Predicador Sangre y Whiskey

Angel de la Calle.. a través de los fanzines que han publicado y donde colaboran y demas medios a los que han tenido acceso, incluyendo el fanzine DOLMEN y el propio Salon, vienen haciendo deshonesta y vil campaña en contra del *Salon Internacional de Comic del Principado de Asturias* (Gijon). El objetivo de la misma es tan evidente que deberiamos obviarlo, pero no lo hacemos que **Angel de la Calle** llegue a dirigirlo. Paralelamente a estos actos e "inspirados" por ellos, ha surgido un grupo de *mongo girls/boys*, como en el futbol, que llevan a cabo todo tipo de actos en el seno del Salon gijones, encaminados a entorpecerlo y desprestigiarlo.

Estan perfectamente organizados para llevarse varios dibujos de autores, cada uno de ellos, con el consiguiente perjuicio para el resto de los asistentes, dado que el tiempo es limitado.

Para lograrlo forman grupos con el objeto de que nunca se sepa quien esta donde y para que autor.

Se cuelan de la manera mas descarada en estas premeditadas aglomeraciones. Con ello generan el consiguiente malestar entre los demas que ven limitadas sus posibilidades de acceso a los autores.

Frecuentan la tactica de hacer regalos a los autores, con lo que se atraen las simpatias de alguno de ellos, lo que aprovechan para pedirles dibujos detallados en los que invierten de 10 a 15 minutos, los cuales se restan al tiempo que se dispone para los demas, que siempre es limitado.

Como alguno de ellos habla ingles, se sirven de ello para contarles lo malo que es este Salon y lo bueno que es el de Aviles.

Gritan consignas, que afortunadamente nunca fueron secundadas, en contra de la organizacion.

Se pasan el dia, por turnos, sentados en el Hall del Hotel en donde estan hospedados los autores, con el objeto de acosarlos.

Son los primeros en vocear cuando se cierra el Teatro a las diez de la noche, pese a que llevan bien cargado el bolso con dibujos de todos los autores.

No existe peor cosa para un Salon como el de Gijon, que esta fundamentado en actividades CULTURALES y no en la promocion de productos de las editoriales, que el acoso a los autores. No tenemos mas que ofrecerles que se sientan comodos en Gijon. Ellos lo saben y los asaltan hasta para mear. El fundador de este acoso fue **Jorge Ivan**. Con el objeto de pasar algo tanto desmanes que va contra los intereses del resto de los aficionados) decidimos en 1998 organizar el acceso a los autores para las firmas y demas. No fue suficiente, seguian obteniendo decenas de dibujos y protestando al cierre, poniendose de nuevo a la cola y diciendo que a ellos no se les habia firmado. Se intentó en repetidas ocasiones prolongar el tiempo hasta las 10:30, pero el personal del Jovellanos siempre se opuso argumentando, muy acertadamente, que el tiempo era de sobra, dado que ellos veian a algunos con montones de dibujos y volviendo a la cola. Con el objeto de paliar en lo posible las muestras INSOLIDARIAS de algunos asistentes y muy especialmente de los *mongo girls/boys*, se creo el sistema de boletos con resultados positivos. Como en parte hemos logrado controlar sus desmanes, se han lanzado a una intensiva campaña de desprestigio, a la que se han sumado algunas personas de buena voluntad, sin percatarse de que estan tirando piedras sobre su propio tejado.

¿A quien perjudican los boletos?

Al grupo de los *mongo girls/boys*. Una vez que han entregado su ticket, si se ponen de nuevo a la cola SON DETECTADOS. Ahora ya no pueden llevar decenas de dibujos. Para lograr mas de uno, otro les tiene que dar su ticket o bien comprarselo.

A los que van a ultima hora con el unico objeto de obtener firmas y dibujos. Llegando a ultima hora siempre se arreglan para estar de los primeros a la hora de las firmas. Ahora, con los tickets tendran los ultimos numeros y seran los ultimos de las colas.

CURSO DEL 77

Durante los momentos de ocio que permitian las actividades del Salón Glenn Fabry mas que de tebeos hablaba de musica. Su periodo de formación en una Art School londinense coincidió con la eclosión del movimiento punk y Glenn participó activamente en él. De esta etapa conserva el gusto por las bandas salvajes y dinámicas que desde su país revolucionaron la música mundial en los años setenta y primeros ochenta. Los Sex Pistols, por supuesto, también grupos menos conocidos. Descendents o Buzzcocks. ¿The Clash? No, demasiado reggae para su gusto. "Tengo un problema con el reggae". A partir de aquí Glenn Fabry enlaza con los nombres históricos de la New Wave británica. Elvis Costello. Stranglers. ¿Recuerdas Gordon Brown? Si, es una canción sobre la droga" dice con un tono entre melancólico y desencantado. Coincidimos en los Smiths y en defender la carrera de Morrisey en solitario también con francotiradores norteamericanos como They My Be Giants. A Josh Adams le gusta Michael Jackson ¿qué te parece Michael Jackson? Estupendo cuando estaba con sus hermanos ahora no vale nada. De los grupos actuales le interesan Ash y Catatonia. Se muestra respetuoso con el Trash Metal que cultivan a Pau y durante una de las sesiones de firmas de autógrafos un aficionado le habia de los Dead Kennedys y su líder Jello Biafra. "Oh Yes, Yes". En el tintero quedaron muchos nombres sobre los que discutir y una visita a una tienda de discos. Tal vez otro año.

COMO DEBE SER

Es evidente que seguiran haciendo toda clase de perrerias, lo llevan en los genes, pero ahora estan mas controlados y se suben por las paredes!

En cuanto a los asistentes asiduos, los tickets les garantizan tener acceso a la firma de autores.

Hubo mas casos de barbarie subnormal, de agresiva e intolerante. Pero esa es otra historia que quizas algun dia nos decidamos a contar. En todo caso, les emplazamos a nuestro proximo numero, donde podran apreciar, por las cartas que nos han enviado los invitados, lo bien que se lo pasaron en el Salon de Gijon, entre otros jugosos aspectos.

El Wendigo

GALERÍA Rafael Méndez

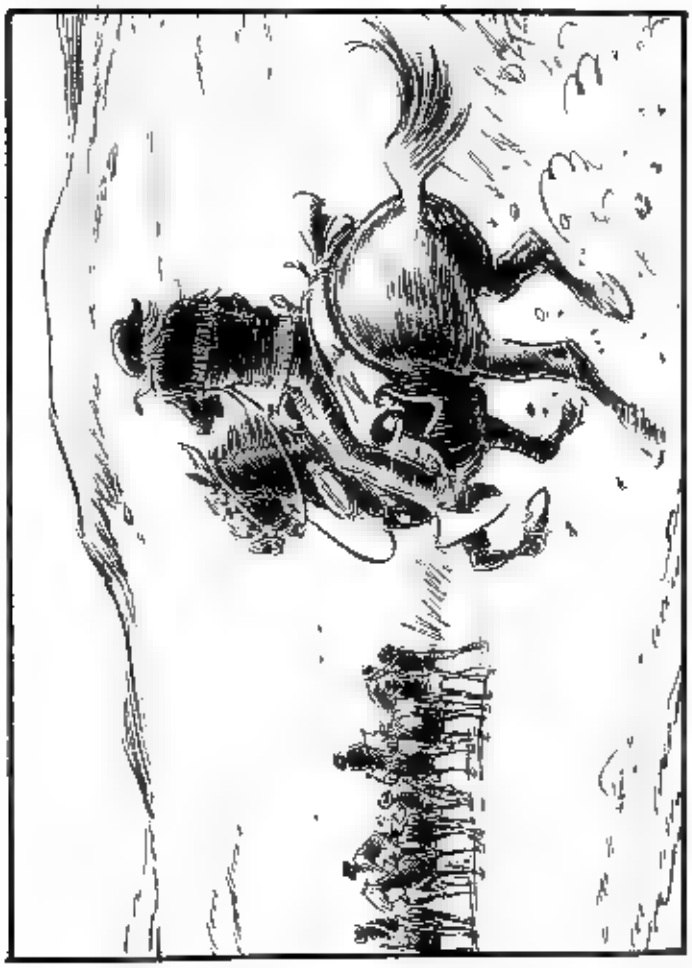
En el último Salón del Comic del Principado de Asturias rendimos un tardío homenaje a este dibujante, uno de los mejores que ha dado nuestro país. Hoy comenzamos una sección dedicada a él, ex profeso.

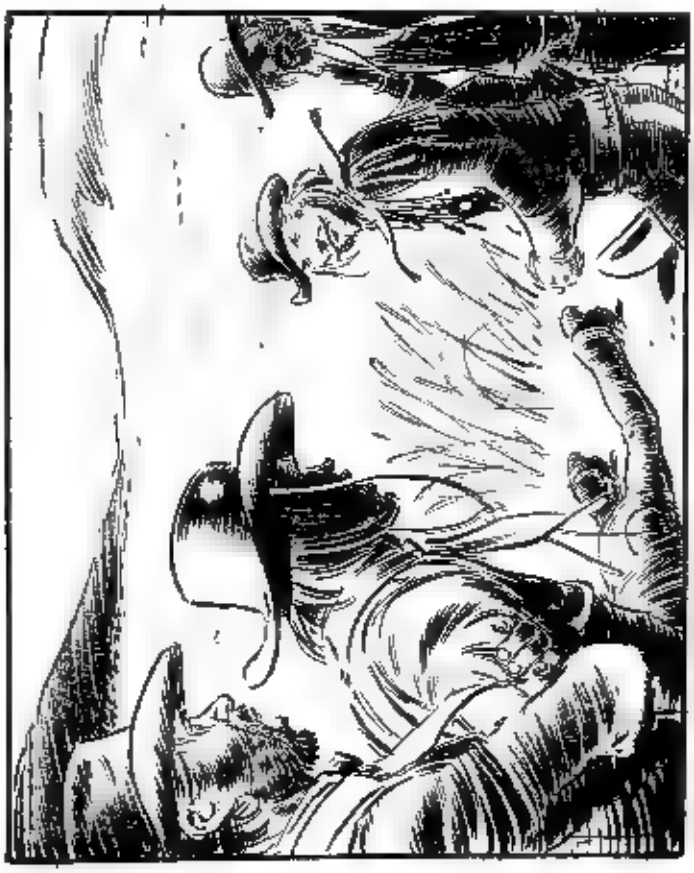
Las tiras cómicas que ahora inauguramos pertenecen a la página nº 13 de una de las aventuras de su serie Búfalo Bill.

En ellas destaca la maestría con que ha dibujado los caballos. Nunca antes habíamos visto en una historieta unos equinos tan vivos, reales, cinéticos, dinámicos, elegantes y proporcionados.

Qué decir de la magistral utilización de las sombras como elemento gráfico generador de una sensación tridimensional. A destacar también la facilidad para crear en las viñetas profundidad visual, de campo y proporcionada. Por no insistir en anatomías y posturas. Prestese especial atención a los brazos desnudos y a la viñeta nº4, en la que en un espacio real de 4,3 x 2 cm. con un pincel ha sido capaz de dibujar con toda clase de detalles a 7 hombres y 6 caballos. Y todavía hay quien escribe que Sal Buscema es un menospreciado maestro del dibujo en el cómic. Por favor.

En opinión textual del Sr. Peter Wiechmann, propietario de la agencia COMICON: "Yo te mando material de la grande obra de Rafael Mendez para mi el artista mas original y especial de toda España."





GIBBONS

LA LÍNEA CORRECTA

Llevábamos casi una década intentando traerlo a Asturias. Este año, por fin, lo conseguimos. Este fantástico artista inglés llegó y venció. Todo un señor, siempre atento, flemático y cargado de simpatía. A continuación les ofrecemos la transcripción de su charla con el público. Como podrán comprobar, resultó muy animada, por diferentes razones.

Flores (presentador): *¿Qué le llevó a hacer sus propios guiones?*

Gibbons: Cuando comencé con los tebeos, pensaba que una misma persona los escribía y dibujaba. Fue mas tarde cuando descubrí que había un guionista, un dibujante a lápiz, un entintador, un rotulista, un colorista. En los primeros ejemplos de mi trabajo que presenté, yo lo hacía todo: lo escribía, lo dibujaba, lo rotulaba. Pero los editores parecían mas interesados en mis dibujos que en otra cosa. Afortunadamente tras *Watchmen*, mi nombre empezó a sonar y fue entonces cuando me dejaron escribir. Por la conexión con *Watchmen*, sospecho.

Comencé entonces a escribir para otros, me parecía importante ver como otros artistas interpretaban mis escritos. Además así se demostraba que los textos tenían valor en sí mismos, no por mis dibujos. Ahora creo que ya me lo he probado a mí mismo y puedo empezar a escribir para mí, mi propio material.

Flores: *¿Como se siente mas comodo? ¿Como guionista o como dibujante?*

Gibbons: La parte de los comics que a mí realmente me gusta esta dentro de mí. Donde el dibujo y la historia se encuentran. Ahí es donde está el verdadero *story telling*. Ahora mismo, dado que he dibujado mucho, escribir me resulta mas fresco. Además es bonito estar a cargo al principio, en lugar de recoger el material iniciado por otro.

Público: *Sus guiones. Son tan detallados como los de Moore o deja libertad a los dibujantes?*

Gibbons: El tipo de guion que a mí me gusta recibir es aquel en el que el guionista parece prestar atención a la historia como un todo. Así que me gusta escribir *full scripts* y pongo tantos detalles como siento que el dibujante va a necesitar. Y añado incluso aspectos relativos a como siento las escenas. Pero si el dibujante lo ve de otra manera, no tengo problemas en discutirlo e introducir los cambios necesarios.

Público: *El encargado de la introducción ha dicho que no le gustaba el dibujo de Los Mejores del Mundo. ¿Y que opina usted?*

Gibbons: ¿No te gusta el dibujo? Bien. Realmente cuando me ofrecieron escribir a *Superman* y a *Batman* antes yo dije: Oh, yeah! Y pregunté: ¿Quién lo dibujará? **Steve Rude**: Oh, Fantástico. Es un dibujante maravilloso. Introdujo muchísimos detalles de humanidad en la historia, llevando a los personajes al lugar de donde originalmente venían. Es un artista fabuloso y, de hecho, mi hijo que entonces tenía 8 años, también dibujó una página. Así que tenía a mis dos artistas favoritos en el álbum (a Flores) Estas son (en castellano en el original).

> *"Flores comentó en la presentación que los mejores del mundo tenía un buen guión de Gibbons estropeado por el dibujo de Rude. No muy diplomático pero coincide con lo que escribimos en su momento en El Wendigo nº52, "Los mejores del mundo que no lo son tanto" por F. R. Arbesú y R. F. Pérez. 1997.*

Gibbons realizó este dibujo mientras esperaba una cena que no llegaba nunca.

Público: *Como fue su relación con Alan Moore en Watchmen?*

Gibbons: Nos conocíamos desde hacía cuatro o cinco años y desde el principio estaba claro que compartíamos ciertos gustos y referencias. Originalmente, habíamos hecho historias breves para 2000 A.D., historias de 2 o 3 páginas con final sorpresa. Nos compenetrábamos bien. Entonces comencé a trabajar para la D.C. y Alan también empezó a escribir para ellos. Había crecido con los personajes y los conocía bien. Pensamos que juntos podríamos hacer algo interesante. Comenzamos a barajar varias ideas. Alan tenía una muy buena sobre los *Challengers of the Unknown* y sobre otro personaje, pero cuando lo comentamos con la D.C. nos contestaron que ya tenían a otros trabajando en estas series. Entonces **Len Wein**, a la

sazon editor en DC me llamo para pedirme el numero de Alan, porque penso que el podia hacer cosas interesantes Asi es como Alan empezo a escribir *Swamp Thing*. le pidieron tambien que reinventara los personajes de la CHARLTON Luego yo tuve la oracion de leer una sinopsis de Alan y pedi dibujarla Recuerdo estar en una convencion en USA, en Chicago Era una bonita noche y **Julius Schwartz** me dijo "Hey Dave, que tal si dibujas *Superman*?" Yo dije "Cuando quieras, quien lo escribira?" Me contesto " Quien te gustaria que lo escribiera?" Yo dije "Alan Moore" Y Julius dijo "De acuerdo, es un trato" Cinco minutos despues me encontre a **Dick Giordano** y le pregunte por la nueva serie de Alan " Teneis un dibujante? Porque me gustaria dibujarla" Estuvo de acuerdo Otro trato firmado Como tenia unas copas de mas, me fui a dormir

Público: *¿Como fue su relacion con Migiola?*

Gibbons: Mike y yo pensamos que nos haramos ricos si hacer un libro de *Aliens* Desfortunadamente cuando aparecio la gente ya habia perdido el interes en los aliens Y como estaba lleno de palabrotas, nunca lo reeditaron, asi que nunca nos hicimos ricos

Público: *¿Hasta que punto es importante en una obra el sustrato literario-mitico?*

Gibbons: Creo que en comics hablamos muchas veces de mitos modernos Los superheroes son figuras miticas Yo estoy interesado en el poder de los mitos y en sus efectos subconscientes sobre la gente Tambien asi parece que

se mucho sobre mitos Por supuesto que si

Público: *Tiene un metodo de trabajo muy estructurado o lo deja todo para el final?*

Gibbons: Soy muy metodico Tanto para escribir como para dibujar. voy paso a paso. como si construyera una casa, primero los cimientos, luego el tejado Primero escribo la historia como un tratado Luego la divido en paginas Y luego en dibujos y palabras Me siento agusto trabajando asi. no creo que inhiba mi espontaneidad Con el dibujo me pasa lo mismo Empiezo por bocetos pequeños, cuando me convencen paso a tamaños mayores y asi voy poco a poco Asi, cuando hago los dibujos definitivos, se que esa figura que estoy haciendo esta donde toca, en el lugar de la pagina que le corresponde Asi me ahorro mucho dinero en gomas

Público: *La paternidad de Martha Washington es compartida?*

Gibbons: Creo que el escritor tiene la responsabilidad inicial y en este caso Frank creo el concepto general de la historia Yo hice unos bocetos basados en ese concepto Luego. Frank hizo el guion y yo los dibujos Es interesante porque yo he trabajado con **Alan Moore** y **Frank Miller**: que son dos tipos muy diferentes de escritor Alan, mas o menos, es una especie de compositor clasico, y Frank es un maravilloso musico de jazz A mi me gustan mas el sistema de Alan, trabajo de esa forma Por eso para mi fue particularmente excitante e interesante trabajar con Frank, porque era un reto

Público: *Habra un nuevo album de Martha?*

Gibbons: Martha ha sido mucho mas lejos de lo que Frank y yo suponiamos al principio Cuando empezamos tenia sentido llegar al momento de su muerte, asi que hasta que no lleguemos a ese punto, el trabajo esta sin acabar Frank y yo disfrutamos mucho trabajando juntos, asi que tenemos a Martha entre otros proyectos futuros El personaje nos gusta mucho y por ahora no tenemos ninguna intencion de acabar con ella, asi que hay serie para rato

Con Martha queriamos mostrar como no hacia falta ser *Superman* para ser un heroe Podias ser mujer y negra y tan valiente como cualquiera Pero no es un comic feminista o contra el racismo Mas bien se corresponde con un topico literario alguien que viene del entorno mas bajo posible y es capaz de superar esas limitaciones Nos preocupaba tratar temas que iban mas alla de nuestros conocimientos personales Pero en general ha sido muy bien acogido por la gente, incluso por los que saben mucho mas que nosotros de este asunto

Público: *El parecido de Martha con Wesley Snipes es casual o intencionado?*

Gibbons: Creo que es preferible decir que Wesley Snipes copia a *Martha Washington* No lo tenia en mente cuando la diseñe Lo que queria era una mujer realista, verosimil. no hacer una tia buena

Público: *¿Le limita mucho trabajar con personajes cinematograficos?*

Gibbons: Cuando usas un personaje que no es tuyo, no solo de cine, sino tambien en el caso de *Batman* o *Superman*, sus dueños se aseguran de que lo usas apropiadamente Pero nunca he tenido problemas, porque se lo que se espera de mi. hago mis deberes y nunca me ponen pegas

Florez: *Sus dibujos transmiten una sensacion de dificultad, de esfuerzo casi fisico Eso es realmente asi, o por el contrario dibuja con alegria, sin problemas?*

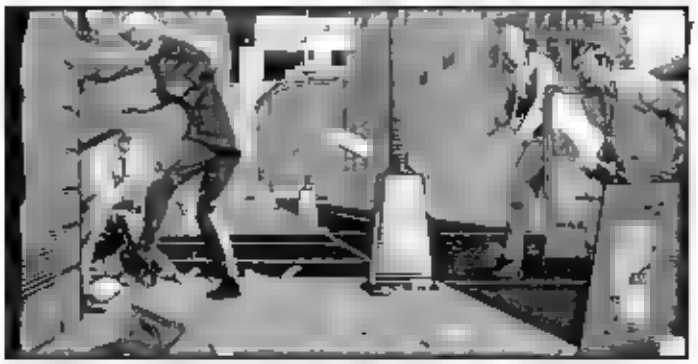
Gibbons: Hmm Yo no hablaria de dificultad Llevan trabajo, pero no me gustaria que se notara En todo caso lo que tengo es una vision muy clara de lo que deseo y trabajo hasta que lo consigo (2

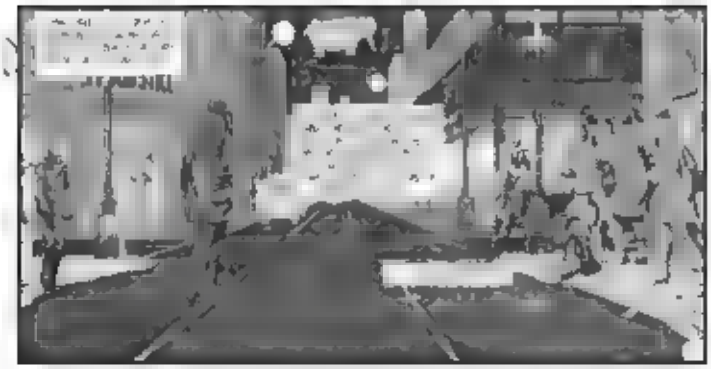
Florez: *En Watchmen hay muchos recursos visuales ¿Estaban en el guion de Moore o los aportó usted?*

Gibbons: Es muy dificil ahora mismo precisar quien dijo que Pero Alan solia sugerir muchas mas cosas de las que yo podia incluir Y a veces incluia elementos que el no habia mencionado Yo se que alguna gente encuentra

(2) *Mas tarde tuvimos ocasión de comentar la pregunta con Gibbons. Nos comentó que le había sorprendido y que había estado meditando al respecto. Fue justo después de oírle decir "Ni tan siquiera he podido hablar de dibujo con Neal Adams" cuando le había costado una semana conseguirlo. "No es que no me interesen otros asuntos, pero él es un maestro en el arte de dibujar y tiene mucho que decir respecto a cómo conseguir la línea correcta" Fabry le replicó "¿Que es eso? La línea correcta no existe. Sólo en tu cabeza. Si te pones a dibujar pensando que existen líneas correctas y equivocadas, nunca conseguirás nada" Gibbons: "Sí, pero el paso de un tipo de línea a otro con facilidad, utilizando siempre la más adecuada en cada caso, de una forma que no siempre logro entender" Replicó de Fabry "Es una cuestión de fluidez. La línea debe fluir. Y eso sólo se consigue pensando lo tengo no buscándolo, sino haciéndolo. Cuando dibujo sólo pienso que soy el mejor y lo bien que me va a salir todo. Es una cuestión de confianza. Ahí te falta confianza, Dave"*

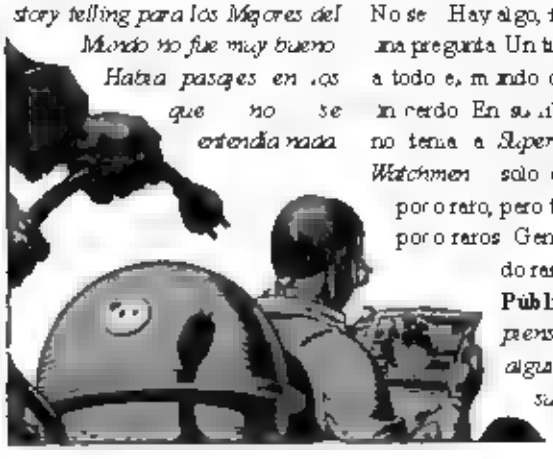
Aliens: Salvación. Premio Haxtur a la mejor portada en 1994 para Mike Mignola y Kevin Nowlan





muy interesante, por alguna razon, descubrir quien penso que Pero la verdad es que estas con un compañero y no piensas en autorias sino en lo que pueda ser bueno para el tebeo Por ejemplo, con la cara de Smiley el simbolo de *Watchmen*, en la descripcion de Alan del comediante, que llevaba insignia, no la mencionaba, pero cuando lo diseñe resultaba muy oscuro, muy poco divertido *enfurry* Me pregunte que podia hacer para darle un poco de humor Asi que le puse esa reluciente y amarilla sonrisa Cuando Alan lo vio penso que era perfecto para el comienzo de la historia con la sangre encima para mostrar que el comediante estaba muerto Hablando de ello, llegamos a la conclusion de que era el simbolo perfecto para la serie, ya que el dibujo tan basico y sonriente creaba un muy buen contraste con la vision realista que queriamos dar Como veis, yo no podia suponer el alcance que iba a tener la chapa cuando aparecio en ese primer dibujo Pero si no lo hubiera dibujado, seguramente nunca hubiera estado en la serie Asi que si alguien me preguntara a quien se le ocurrio lo de la chapa, no sabria realmente que deciros Fue algo en comun(3)

Florez- *Por ultimo, nadie discute la calidad del dibujo de Steve Rude pero pensamos que su story telling para los Mejores del Mundo no fue muy bueno Habia pasajes en los que no se entendia nada*



(3) *También en este aspecto entramos en debate con Gibbons respecto a algunos efectos visuales concretos. En general, con su elegancia habitual, insistia en la autoria compartida "Alan y yo intentamos meter todos los trucos que conocemos o eramos capaces de inventar" O se remitia a intentos similares Como en el caso del traveling en movimiento por Marte "Harvey Kurtzman ya habia hecho algo parecido" En cuanto a la escena de la calle dibujada desde diferentes puntos de vista, relató los problemas tecnicos que le habia dado "Pense en hacer una maqueta pero no me ayudó mucho Fue muy complicado de dibujar Hoy me habria hecho un modelo en 3D con el ordenador y me resultaria mucho mas facil"*

Gibbons- El comentario puede ser válido, pero a mi personalmente me gusta la manera en que **Steve Rude** cuenta las historias Es el tipo de artista que solo piensa en imagenes A veces me llamaba para que le explicara el guion Necesitaba la descripcion de como yo lo veia porque no le bastaba el texto En mi opinion, no puedo imaginar a nadie que lo hiciera mejor

Florez- Pues vale

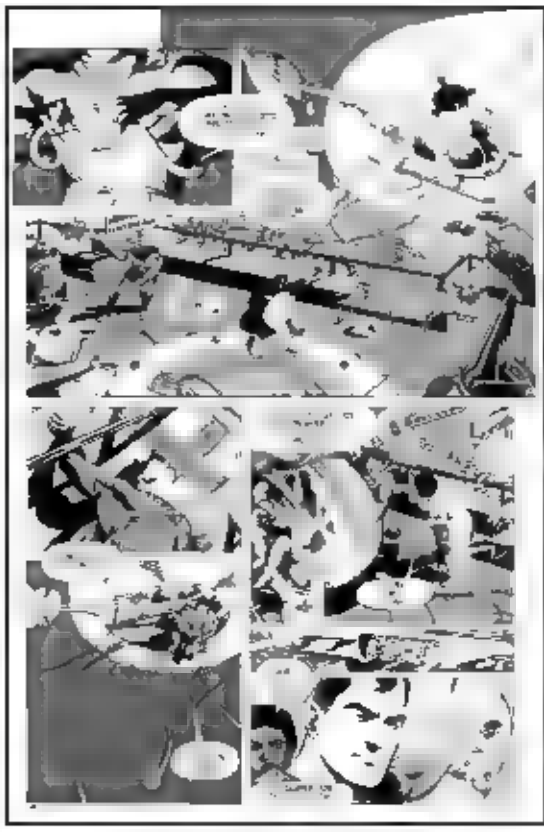
Gibbons- Podeis tener vuestra opinion y esta bien

Público- *Que es lo mas raro que le han preguntado nunca en una charla de este tipo?*

Gibbons- Han sido muchas No se Hay algo, no exactamente una pregunta Un tipo que le pedia a todo el mundo que le dibujara un cerdo En su libro de bocetos no tenia a *Superman*, *Batman*, *Watchmen* solo cerdos Era un poco raro, pero todos somos un poco raros Gente rara hablando de rarezas 4

Público- *Qué piensa cuando alguien descubre en su obra significados que usted no habia imaginado?*

Gibbons- Me siento feliz porque hace que los autores parezcan mas inteligentes Supongo que a veces introduces cosas inconscientemente y alguien puede luego señalarlas Con *Watchmen* intentamos ser muy cuidadosos, pensarlo todo con detenimiento Por ejemplo aparecen luces electricas en la calle y llevan un enchufe, un circulo con dos agujeros Pero si lo miras desde determinado angulo, debido al grosor del agujero, se parece a un *Smiley* Lo dibuje durante once numeros antes de que mi mujer me señalara que estaba dibujando otro *Smiley* Asi que, Quien sabe?



Pagina de Los Mejores del Mundo

Eva Barceló- *¿Podria hablar del color en el comic?*

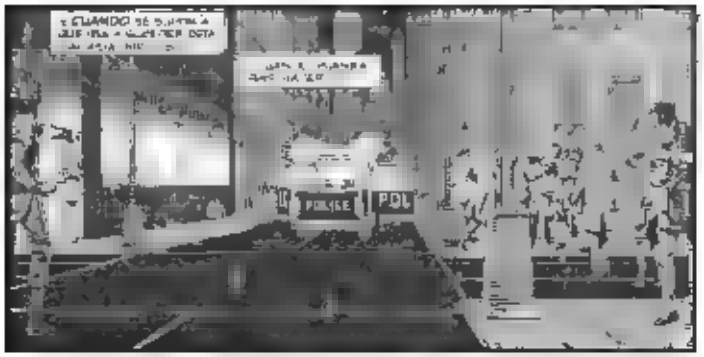
Gibbons- Creo que el color es muy importante Intento llevar un control muy riguroso sobre él Prefiero emplear mi tiempo en dibujar y no en colorear, pero elegi personalmente los colores de *Watchmen* y de *Martha Washington* La diferencia respecto a Martha es el uso del ordenador para colorear Aunque confio plenamente en **Angus Mckie**, el colorista, el uso del ordenador supone que puedo darle instrucciones precisas respecto a los colores Yo escaneo las paginas en blanco y negro y se las envio por modem Las colorea y me envia una pequeña version Luego

4 *Como se puede suponer, a la hora de los temas se pidieron un cerdo*

habiamos por telefono, mirando los dos a la misma imagen y comentamos los cambios El proceso es muy sencillo De todos formas, Angus tiene tal sentido del color que en raras ocasiones le indico cambios

Público- *¿Eran conscientes de la repercusion que iba a tener Watchmen?*

Gibbons- Alan y yo sabiamos que podiamos hacer la historieta realista de superheroes que nos gustaria leer Y de hecho Alan escribio el relato basico cuando tenia solo quince años de edad Originalmente solo era el tipico tebeo sobre un equipo de superheroes Pero llego un punto en que nos interesaba mas como se cuentan las historias y que puedes hacer con un comic Pero no fue hasta el numero tres en que nos dimos cuenta de que estabamos haciendo algo realmente inusual La gente se nos acercaba y nos



dería rosas maravillosas de ello Era fantástico, pero nos quedaban nueve números por hacer y la presión crecía día a día Era como tener a un tigre sujeto por la cola Hablando por mí mismo, como un fan del cómic más, como vosotros, estoy realmente feliz por haber hecho algo que ocupa un lugar en la historia del Cómic Pero no teníamos ni idea de esto en el momento de hacerlo

Público- *¿Le molestan mucho las malas ediciones de su trabajo en otros países?*

Gibbons- Afortunadamente ha habido muchas ediciones de *Watchmen* en varios países, lo cual demuestra que se aprecia nuestro trabajo Esto implica una cierta cantidad de dinero, aunque no tanta como debiera Pero eso es otra zona de reclamaciones Era una broma No hay mucho que puedas hacer por tu producto, una vez ha sido impreso Creo que DC protege bastante bien sus productos Recuerdo una traducción muy mala que se hizo en Francia Ahora veremos si el traductor puede traducir esto al español Hay una escena en *Watchmen* en la que los generales americanos están preocupados por una "nuclear strike" de Rusia (Traducción huelga nuclear ataque nuclear Risas y rumores)

El traductor francés había leído la palabra "strike" en su significado de queja industrial, huelga

Traductor- *Como yo me hecho* (Risas)

Gibbons- Como podéis suponer, todo parece un poco ridículo Los generales americanos estaban preocupados porque los rusos iban a dejar de trabajar Afortunadamente DC se dio cuenta de que esa era una traducción muy mala y cuando se reeditó se corrigieron estos errores en una edición muy buena

Público- *¿Prefiere dibujar escenas realistas o fantásticas?*

Gibbons- El tipo de cómics que me gusta leer y hacer son aquellos en los que la realidad se traduce en una especie de rodaje Esto se relaciona con lo que comentábamos antes respecto a los mitos A veces algo ligeramente irreal puede parecer más real que la realidad Yo intento dibujar lo suficientemente bien como para que la historia esté bien contada No para presumir de mi dibujo Este es mi acercamiento al asunto

Público- *¿Hicieron algún cambio en Watchmen respecto al plan inicial, en el curso de la publicación?*

Gibbons- La idea cambiaba todo el tiempo Según veíamos como se desarrollaba, localizábamos nuevas áreas que explorar Y en la DC estaban felices dejándonos hacer todo lo que queríamos Por ejemplo, el hecho de mostrar a un hombre enteramente desnudo, hubiera sido impensable en la DC un año antes Otro ejemplo serían las portadas En DC les preocupa mucho que tipo de imagen aparece en las portadas Y yo estaba listo para ofrecerles una portada perfectamente blanca Pero una vez que nos dieron que podíamos hacerla, decidimos no hacerla en absoluto Podría estar otra hora más contándoles las increíbles coincidencias que descubrimos mientras hacíamos el trabajo En cierto modo era como si estuviéramos haciendo algo que no podíamos controlar

Javi Rodríguez- *Hay algo que me gustaría saber como freak de Watchmen El 90% de calzado que aparece en Watchmen son un tipo de botas con una goma ¿A qué obedece esto?*

Gibbons- La idea en *Watchmen* es ¿qué aspecto tendría el mundo si realmente existieran superheroes? Esto implicaría desde el equilibrio del poder mundial hasta la ropa de la gente La moda en *Watchmen* son chaquetas con doble abotonadura, zapatos sin cordones, con elásticos Eso hace los zapatos más fáciles de dibujar No lo había pensado, pero cuando se acercaba el final me alegré de no tener que dibujar cordones, había sido una gran idea

Público- *De donde viene la inspiración?*

Gibbons- Hago que me envíen la inspiración a casa todos los días No, no, no ¿Inspiración? Bueno, todo es inspiración Todo lo que ocurre en el mundo, mirar otros cómics, Es difícil decir de donde vienen las ideas Creo que no se puede dar una respuesta realmente satisfactoria Todas convergen Yo no voy buscando inspiración Ves una película o un cómic que te gusta y surgen las ideas

Javi Rodríguez- *Es casual que las mayores críticas al sistema USA vengan de autores británicos?*

Gibbons- No creo que sea cierto que los autores americanos no son críticos con el sistema Nosotros lo vemos desde nuestro punto de vista y quizás apreciamos detalles diferentes Personalmente, me gusta mucho América y los americanos Y será siempre con un espíritu de consejo amistoso que me atreveré a criticarlos Pero incluso en el terreno del dibujo, para mí América siempre ha sido ese país fabuloso Cuando veo los hidrantes (bocas de incendio) en las calles de Nueva York, bueno, los artistas americanos los ven todos los días, así que no les prestan atención Yo los encuentro unos objetos fascinantes, así que los dibujo tanto como puedo Creo que si es cierto que hay aspectos de la sociedad americana a los que los ciudadanos americanos no dan importancia, pero que resultan obvios y extraños para los que venimos de fuera Lo mismo nos ocurre a los ingleses, o a los españoles, cuando alguien nos ve desde fuera

Acaba la charla con un gran aplauso Mientras se incorpora para irse, Gibbons bromea con la traductora sobre la huelga nuclear

Transcripción:
E. Barceló y F. Flórez

Autorretrato de Gibbons que le pidió un aficionado

nealadams.com

La verdad es que este célebre autor norteamericano nos sorprendió a todos con su inesperado discurso. Como podrán deducir de la charla con el público, que a continuación les ofrecemos, no le apetecía en absoluto hablar de su pasado. Más bien al contrario, sus palabras apuntaban siempre hacia el futuro. Un futuro que puede resultar extraño e incomprensible, pero que venía cargado de esperanza en tiempos mejores para el cómic. Tiempos que, sin duda, volverán a estar protagonizados por el único e inimitable Neal Adams.

Público: ¿Podría decirnos cuál es su visión del momento actual del comic book?

Adams: Hay un grupo de gente, no muchos, que quizás cuando llegan a una determinada edad creen que su trabajo consiste en dictar conferencias como esta y transmitir su sabiduría. Yo no me siento nada sabio. Lo que tengo es pasión. Pasión por el negocio en el que estoy e interés en que avance. El cómic, la *banda dessinée* o como queramos llamarlo, tiene 1 año de vida. Lo veamos como un caballo bueno, algo con mucha historia, pero acaba de empezar. Corre el peligro de convertirse en una forma establecida, concreta, como el cine o la novela. Para que esto ocurra debe transcurrir un tiempo muy largo. El problema es que el comic ha tenido mucho éxito. Hace diez años los comics, las novelas gráficas, se volvieron muy populares en América, en Japón, por todo el mundo. Muchos en el negocio pensaron que esto no acabaría nunca, pero la calidad de la calidad todavía no había llegado. A los que os interese introduciros en el mundo del comic, no lo hagáis pensando en lo que es ahora, sino en lo que va a ser. Eso "llegar a ser" significa que pasar por un montón de decepciones y, además, estás en medio de ese proceso, le cuesta reconocerlo como un principio. Digo por qué me decís que los cómics evolucionan a ser mejores. Simplemente se encontrarán conmigo mismo. Algo similar con lo que ocurrió con el cine. Todo el mundo pensaba que al aparecer la TV, desaparecería el arte del cine. Pero no fue así.

Cuando entré en los comics estaban en un momento terrible. (Hablo de los comics americanos, los europeos los conozco un poco menos). El color era terrible, los guiones eran malos, el arte era mediocre y nadie era bien pagado. Apenas había relaciones con los artistas europeos o ejercían. Cuando entré en el negocio, me di cuenta que todo estaba a punto de acabarse y que tenía que hacer algo diferente o existir en ese estupendo negocio e intentar hacerlo mejor. Salir de él y dedicarme a otra cosa.

Desde entonces, ya formo parte de ello y mi parte que fue importante, se ve que ha ido a mejor, el color, las historias, las relaciones entre escritores y artistas por todo el mundo han mejorado. Pero no necesariamente para la salud de los comics.

Lo que ocurre ahora es que los cómics están dominados por los juegos de ordenador, por la televisión y el cine. Estamos asustados con la idea de que nadie vuelva a leer comic-books. Igual que cuando el cine estaba asustado de la TV. Pero el medio no tiene nada que temer, siempre y cuando adoptemos unas determinadas necesidades para competir con cualquiera. Hubo un tiempo en que los comics estaban mejor. Fueron tiempos como la imaginación del hombre podía ir hasta películas y a televisión siempre miren al cómic. **Jack Kirby** hasta comics que transplantados al cine costaban cuarenta millones de dólares. Un dibujante puede hacer un comic en un mes o dos, sólo en su habitación o en un garaje, puede crear mundos sin ayuda de nadie. Ahora cualquiera puede hacer lo que sea en un cómic, o eso parece, pero no es cierto. La imaginación del lector o el dibujante son importantes, no necesitan un sueldo, sólo nuevas y diferentes ideas y la necesidad de expresarlas. La respuesta no es la misma para todos. No necesariamente ciencia ficción o héroes enmascarados, o fantasía o ciencia. Esto en cualquier parte. Lo que no hemos hecho en los comics, es tomarnos el tiempo para explorar el mundo que tenemos alrededor. Lo único que hemos hecho es un limitado conjunto de cosas. Cuando descubramos el genio que yo veo que llevamos dentro, saltaremos como la forma de expresión más potente que existe.

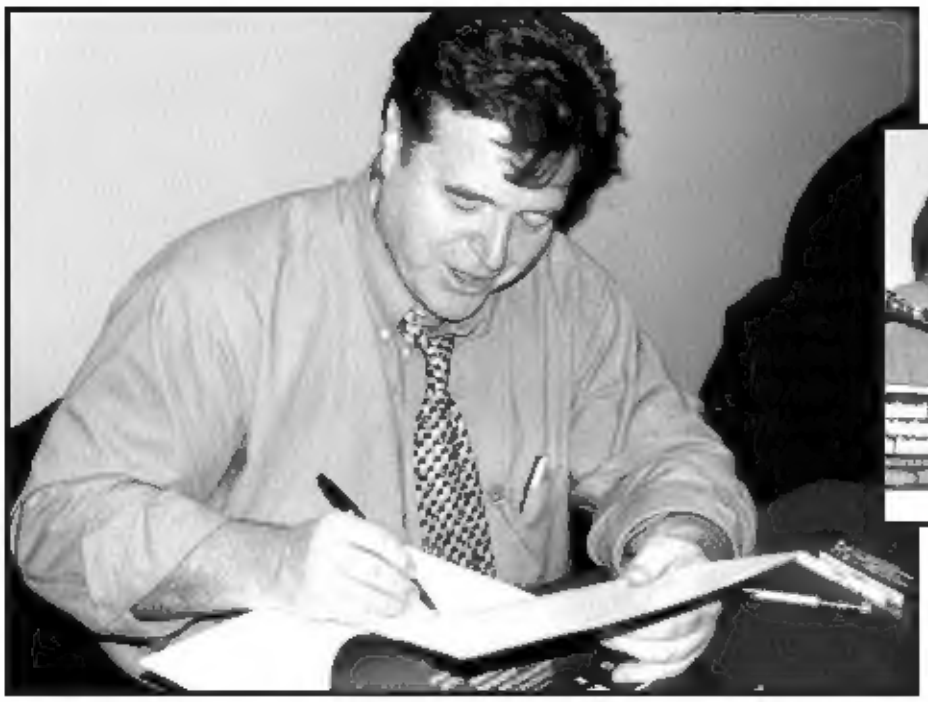
Yo ahora trabajo en un proyecto que no recomiendo a nadie porque es aburrido. A menos que sepas mucho de física. Hay dos cosas en el mundo que estén yendo más rápidas que el sexo: la religión y la física. Si empiezas una conversación sobre religión o física todo el mundo sale de la habitación.

Espero ser a tiempo ochenta años y ser un viejo sabio para escribir mi libro de religión, porque me perseguirán con palos. Pero ahora mismo puedo hablar de física. Porque los físicos no te apedrean, sólo te insultan.

El nombre del libro es largo. *La conversación de dos tipos en un bar o un nuevo modelo del universo*. Tengo el presentimiento de que mucha gente lo llamará "o". La razón por la que no recomiendo este libro es porque son 140 páginas de dos tipos hablando en un bar, sobre un nuevo modelo del Universo. El libro iría acompañado de una cinta de una hora. Yo he inventado unos ordenadores que permiten modelar mundos, en que en vez de introducir un montón de páginas de aburridos dibujos, he preferido ponerlos en la cinta y dejar la aburrida física para el libro. Por eso he dicho que no lo recomiendo a menos que tengas mucha paciencia.

He hecho muchos viajes a través del cómic europeo. Si una vez lo he visto, no lo recuerdo. Si alguna vez he visto algo, no lo recuerdo. Es un largo camino. Parte de la importancia de este proyecto tiene dos aspectos: uno es muy importante y el otro es de una pequeña importancia. Lo más importante tiene que ver con la física. Lo pequeño tiene que ver con el cómic. ¿Porque? ¿Porque estoy tan interesado en la física? ¿Cómo funciona el universo? ¿Porque creo tener la respuesta a la pregunta que se hacen en Ciencias? ¿Porque hacerlo en un cómic? Lo hago en un cómic porque es la mejor forma de hacerlo. Tengo una conversación entre dos tipos. No voy a describir el mantel del bar o la gente que pasa, dibujo sus caras y no tengo que perderme en largas descripciones. Sólo escribo lo que dice uno y el otro. Es la mejor forma. Sería mejor ser el cine o la tele? una novela? No, el comic es lo mejor. Es la forma perfecta. ¿Porque sí, porque soy un artista de comics? Desde luego, ja, ja, ja. Por supuesto. Porque amo el medio. Soy un artista de comics porque amo serlo. A veces hago

El dibujo que corre por el fondo es uno de los innumerables garabatos científicos que dibujó Adams durante su Salón



Encima, Adams durante su charla
Izquierda, firmando autógrafos
Derecha, recibiendo el Haxtur al Autor que amamos

anuncios y animaciones, pero cómics los hago siempre: para DC, Marvel, para mi propia compañía o para alguién en Hollywood... Hago cómics porque los amo.

La respuesta corta a cómo veo los cómics hoy en día es que están naciendo. Descubriendo que son una forma de arte. No son lo que pensábamos hasta ahora: superhéroes, oeste, ciencia ficción. No es ahí donde estamos. Estamos frente a lo desconocido. Una discusión entre dos tipos en un bar. Una exploración sobre el drama, una novela contada de forma diferente. Hay muchas cosas distintas que se pueden hacer. Si las conociera se las diría, pero no las conozco. Lo único que sé es que mi proyecto encaja mejor en un cómic que en cualquier otro medio. Y he trabajado en él durante 27 años. Intentaré que mi segunda respuesta sea más corta. (Ja, Ja, Ja)

Universitaria (*) - *Cuando usted empieza los artistas americanos apenas se relacionaban con lo que se hacía en Europa. ¿Puede ser por la necesidad de USA de demostrar su superioridad como potencia mundial? Ahora mismo, ¿no cree que intentan colonizarnos de nuevo?*

Adams- ¿No era *Chris Claremont* el que intentaba contratar artistas españoles? Era él, no yo.

Universitaria- *Creo que las historias en Europa tienen cada vez más que ver con temas americanos.*

Adams- ¿De verdad?

Universitaria- *Eso creo, ¿qué piensa de ello?*

Adams- Lo que debo decir, sobre mi libro con los dos tíos que tienen la conversación en un bar...

Universitaria- *Ya, ya lo sé.* (Ja, ja, ja)

Adams- ...es que está más relacionado con los cómics europeos que con los americanos, porque no tienen disfraces y no vuelan por ahí.

Universitaria- *Mi segunda pregunta es sobre las series de Batman ¿podría explicarme...?*

Adams- Espere, que me gusta la primera. Deje que le explique sobre mi diferencia. Yo he estado en América y he hecho series americanas y mi amigo **Gil Kane**, que es de las pocas personas inteligentes en el comic book, me enseñó cómics europeos. Yo me lo podía creer. Me dió una lección de historia. Trata de 1933, año en que un hombre escribió un libro *The seduction of the innocent*. Entonces todos los hombres de la industria del cómic fueron al Congreso y los juzgaron y condenaron. El libro fue escrito por un psicólogo. Todo el mundo estaba molesto con los cómics, demasiada muerte y violencia. Llegaron a la conclusión de que el comunismo era malo y los cómics también. Eso ocurrió en América. Los comunistas no podían tener un código, pero los cómics sí. Y lo tuvieron: el *Comics Code*. Fue una forma de censura para los cómics. Pero en Europa no sufrieron ni al doctor **Wertham** ni su libro. Así que siguieron haciendo sus tradicionales cómics, mientras América se paraba. Los buenos cómics morían. Como los de la E.C. ¿estaríamos de acuerdo en que los cómics de la E.C. eran buenos? Si los USA hubieran continuado más allá en lugar de parar, los cómics hubieran sido mejores. Pero se pararon. Lo que descubrí en los cómics europeos es que habían continuado. No pararon. Y era el momento en América de comenzar, parar o comenzar. Pero entonces se hacían tebeos de superhéroes. No digo que fueran malos, pero no había opciones. Si eras un artista en USA hacías superhéroes. Si lo eras en Europa hacías *bande dessinée*, novela gráfica, pero no superhéroes. Así era. Cuando visitaba Europa y comía con artistas europeos lo que les decía es que dibujaba superhéroes porque eso era lo que me había tocado. Me cansa que los europeos se rían de los superhéroes y que los americanos ignoren los productos europeos. Se necesita una mezcla. Todos nos apreciamos mutuamente y así debe ocurrir.

Ahora la pregunta de Batman...

Universitaria- *¿Porqué a veces Batman es acompañado por una sexy-girl y otras por una superheroína?*

Adams- ¿Qué es una mujer normal? ¿Una sexy-girl es una mujer normal? ¿Cuál es el otro tipo?

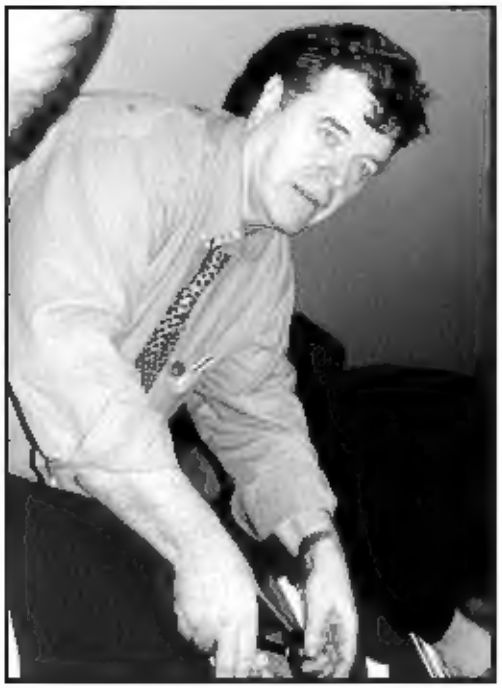
Universitaria- *Una superheroína*

Adams- ¿Y el otro tipo?

Universitaria- *Sexy-girl*

Adams- ¿Son las chicas normales sexys? Déjenme contestarles con una historia. A **Frank Frazetta** le preguntaron una vez: Frank, ¿de dónde sacas esas mujeres que posan para tí?, esas increibles, sexys mujeres. Y Frank dijo: ¿no son así las mujeres? Sufrimos

(*) Hemos decidido denominarla así porque se identificó como alguien que estaba preparando una tesis. Como podrán comprobar, sus preguntas son realmente peculiares



una ilusión. Los hombres van al gimnasio, se entrenan y consiguen músculos porque piensan que así serán más sexys y las mujeres los mirarán. Sabemos que no es cierto. Creo que a la gente le gusta la gente saludable, atractiva. Hay dibujantes que no dibujan bien y pintan unas chicas con pechos como torpedos. No tengo excusa para ésos tipos.

Público- *Aparte de ese proyecto del bar, ¿qué más ha hecho en estos años?*

Adams- Aparte de mi aburrido proyecto, ¿han oído hablar de él?... Esperad a que me ponga a escribir de religión y veréis. Ahora mismo estoy con una portada para una revista deportiva que tiene un ring sobre el que están los dos boxeadores más famosos de este siglo. Entre el público también hay muchos atletas famosos. Se basa en mi portada *Superman vs Muhammad Ali*. También trabajamos en una animación para internet para mi dominio: **nealadams.com**. Muy difícil de encontrar. Tengo un estudio en California y diseño parques de atracciones. Lo que se llama animatics, para publicidad. Todo esto me da tiempo y dinero para trabajar en una serie de cuarenta números denominada *El resurgir de la magia* (Rise of magic). Es en lo que trabajo secretamente y muchos de estos libros estarán dibujados por mí. También tengo algunas conversaciones con Marvel y D.C. porque el negocio va mal y piensan que si hablan con Neal encontrarán la forma de que vaya mejor. También he hecho portadas para diferentes editoriales como IMAGE. Intento tener la cabeza metida en la industria, pero reservando tiempo para mi propio proyecto. Para aquellos de vosotros que seáis estudiantes de arte, habréis visto ya mi libro de bocetos, donde enseño a dibujar y creo que es realmente bueno.

Público- Quería saber sobre su relación con los guionistas.

Adams- Mi preferido es **Denny O'Neil**. Me gusta **Ellis**, con quien he trabajado. Pero he llegado a un punto en mi carrera en que prefiero desarrollar mis propias obras, por diversas razones. Empecé cuando hacía la tira de *Ben Casey*. Escribí la mayoría de los DeadMen, algunos de los *Espectre*, muchos de los plots del material que hice para MARVEL y realmente prefiero mis propios guiones.

Llegará un momento, yo creo que ya cercano, que tendremos menos escritores y más artistas-escritores, porque enfocan mejor el trabajo. Podrán desarrollar menos labor, pero en cierto sentido, ya que realmente dibujan la historia, lo harán mejor. No quiero decir que sea mejor, pero creo que así serán la mayoría de los cómics ahora. Más gente como **Frank Miller**. Según mi experiencia muchos de los escritores son artistas frustrados, cuando escriben tienden a hacer pequeños bocetos en las páginas; como **Archie Goodwin**, a quien hemos perdido recientemente. Dibujaba las páginas completas, tal como él quería verlas. Así que estamos más cerca de los guionistas de lo que se piensa, porque hacemos lo que ellos hacen.

Público- *¿Podría explicarnos sobre su trabajo en Continuity?*

Adams- Fue una compañía que se inició accidentalmente. Nunca supe lo que era. Tan sólo nos quedamos en un sitio y lo llamamos CONTINUITY. Incluso ahora no sé lo qué es. Pero es una palabra interesante. Mi ex-compañero **Dick Giordano** pensó que era un nombre estúpido. ¿De dónde has sacado esta estúpida palabra?. Bueno, Dick, es algo que se refiere a todo lo que hacemos. Es continuidad, continuar,... Como en una historia. En los inicios funcionaba como una agencia de búsqueda de artistas y escritores porque no había otro sitio donde ir, así que teníamos encuentros allí para ayudar a que el negocio de los cómics se moviera hacia un nivel superior. Hasta que nos dimos cuenta de que había formas de aplicar lo que los artistas hacían en publicidad, en cine con los storys, en trabajos de diseño, en animación, etc. Nos dimos cuenta de que los cómics se relacionaban con muchas cosas y que siempre se podía relacionar la narrativa de los cómics con otras cosas. CONTINUITY también me dió la libertad para pelear por **Jerry Siegel** y **Joe Schuster**, los creadores de *Superman*, porque yo era independiente de las compañías. Abrí los estudios en California y diseñé parques de atracciones, realicé diseños de producción para películas de monstruos, campañas de publicidad nacionales, etc.

Y seguimos. Siempre hay artistas entrando y saliendo en CONTINUITY, siempre discutiendo qué podemos hacer para subvertir el establishment. Lo peor que hicimos fue empezar a publicar comic-books como editores. Eso significaba que yo no podía dibujar mucho y a mucha gente no le gustó eso. Es lo que le pasó a **Todd McFarlane**. Espero desde hace dos años por un cómic de Todd, pero no lo he visto porque dirige una compañía. Como **Jim Lee**. Ahora he visto algo de él, pero en general ha desaparecido. Como **Marc Silvestri**. El éxito puede destruir la carrera de un dibujante. ¡Yo tengo mi aburrida novela gráfica!

Público- ¿Por qué en los 70 dejó de trabajar en las grandes compañías como Marvel o D.C.?

Adams- Nunca dejé el mundo del cómic. Lo parece, pero no es cierto. Siempre he estado haciendo comic-books. El problema es que a menos que veas a un artista haciendo un cómic mensual, pensarás que ha dejado el medio. Yo hice *Superman vs Muhammad Ali* para D.C., hice portadas, publicidad para cómics... Siempre he hecho cómics, de una forma u otra, todos los días he hecho cómics. Pero no tan frecuentemente como antes, más esparcidos. Por ejemplo: hice una serie de cómics para publicidad de coches, ocho, y me llevaron mes y medio. Durante ese mes y medio yo no estaba en los cómics. Hice un proyecto en Hollywood. Aunque estuviera relacionado con los cómics, yo no estaba en los cómics. Lo que hago para la revista de deportes, la gente dirá que no son cómics, pero es una portada de cómic. Cuando publiqué hice casi todas las portadas y entinté un montón de páginas, en algunos casos porque sentía que tenía que ayudar y en otros simplemente porque disfrutaba haciéndolo. Pero cuando Neal sólo entinta no es un cómic de Neal Adams, aunque me haya pasado todo el mes entintando. Es sólo un pedazo de mi trabajo. Pero yo pienso que sí era mi trabajo. Siempre he estado haciendo comic-book, pero muchos pensaban que eso no eran cómics de Neal Adams ¿dónde está el cómic de Neal Adams? No es que no trabaje porque no se vean sus cómics.

Lo verdaderamente terrible, si eres un fan de Neal Adams, es que vas a estar realmente triste porque tendrás que leerte mi novela gráfica (Ja, Ja, Jaaa!) Sorry!

TRANSCRIPCIÓN:
E. BARCELÓ Y F. FLÓREZ

PREMIOS HAXTUR 1999

MEJOR GUIÓN

Usagi Yojimbo
Fulton
STAR WARS
Fd. Planeta

Predicador:
Sangre y whisky
GARTH ENNIS
Fd. Norma

Historia de
una rata mala
BRYAN TALBOT
Fd. Planeta

Imperio Carmesí
(serie StarWars)
M.RICHARDSON/
R.STRADLEY
Fd. Norma

MEJOR DIBUJO

Las torres de
Bois-Maury 29,19
HERMANOS HUPPEN
Fd. Norma

Predicador:
Camino al Sur
STEVE DILLON
Fd. Norma

Historia de
una rata mala
BRYAN TALBOT
Fd. Planeta

Soy Egipcio:
Soy Egipcio
EDUARDO RISSO
Fd. Planeta

MEJOR HISTORIETA LARGA

Grendel:
Guerra de clanes
D.MATARAZZO
Fd. Planeta

Predicador:
Camino al sur
S.DILLON/G.ENNIS
Fd. Norma

Historia de
una rata mala
BRYAN TALBOT
Fd. Planeta

Imperio Carmesí
(serie StarWars)
R.STRADLEY/M.RICHARDSON
Fd. Norma

PREMIOS HAXTUR 1999

MEJOR HISTORIETA CORTA

Usagi Yojimbo:
Fideos
STAN SAKAI
Ed. Planeta

Predicador:
Sangre y Whisky
G.ENNIS/C.DILLON
Ed. Norma

¡A por el imprevisto!
FRANCOIS BOUCQ
Ed. Norma

Silencio a gritos
SERGIO ARAGONÉS
Ed. Planeta

MEJOR PORTADA

Las Torres de Bois-Maury#3
HERMANN HUPEN
Ed. Norma

Imperio Eterno#2
(Lords Stardust)
DAVE GIBBONS
Ed. Norma

Alien:
Galería de espejos
DAVID LLOYD
Ed. Norma

Goomer. El gordo metido del espacio exterior
RICARDO MARTÍNEZ
Ed. Planeta

AUTOR QUE AMAMOS

RAFAEL MÉNDEZ

NEAL ADAMS

FINALISTA MÁS VOTADO

Predicador:
Sangre y Whisky
GARTH ENNIS
Ed. Norma